PC MANIA®

БРОЙ 5, ОКТОМВРИ '98

48 страници
3900 лв. с guck
1500 лв. без guck

Need for Speed III, People's General, Rainbow Six, Starship Titanic

плакат на Starcraft

DUNE 2000

Rage of Mages

PC DISKWORLD MANIA VOL.V

PC Mania CD-ROM

Новият диск на PC Mania съдържа пълните демоверсии на:

Caesar 3
Carmageddon II
Commandos
Cyberstrike
Gunmetal
Jagged Aliance II
Lode Runer 2
Motocross Madness
Need for Speed 3
Starsiege
Warlords 3: Darklords
Wing Commander: Secret Ops

След като инсталираме Wing Commander: Secret Ops, прочетете статията за него в този брой, за да разберете как да го подкараме.

В директория Movies е страхотният клип на Duke Nukem Forever.

Някоя от вашите любими игри не работи както трябва? Инсталирайте най-новите Updates - Unreal 2.09, Quake II 3.17, Total Annihilation 3.1, Might & Magic VI 1.1...

Освен това в диска на PC Mania ще намерите:

Net Vampire 2.4
Directx 6 за Windows 98
Microsoft Internet Explorer 4
Netscape Communicator 4
Norton Antivirus 98
Dr Solomon's FindVirus

FREESPACE

В директория Artwork представяме нашите читатели:
Георги Цанков, Деян Тимнев, Димитър Спасов, Иво Стаменов, Илиан Алексиев, Любомир Великов, Петър Драгомиров, Тодор Тодоров, Ян Заревски

Продължаваме да включваме БЕЗПЛАТНО в диска вашите анимации, графики, музика или програми.

Условията са:
- да са правени на компютър.
- да сте ги правили лично вие.

Имаме възможност да поместим графики - до 1 MB, музика, анимации, Web-art, и програми до 2 MB. Архивирайте ги със zip или rar и ги донесете в редакцията на списанието - бул. Г. М. Димитров 54, тел. 73-01-78 или на бул. Скобелев 40, тел. 51-36-08.

Нямате диск?

Ако сте си купили списанието без диск - можете да го намерите отделно на бул. Скобелев 40 или на ул. Раковски 203





ИГРИ

РЕТРО

КЛАСАЦИЯ

ПАРОЛИ

ХАРДУЕР

СОФТУЕР

Участваха

Борис Табов

Текстове:

Генко Велев,
Момчил Милев,
Ник Мортимър,
Моргън Кроу,
Никола Икономов,
Никола Дърпатов,
Елица Тодорова

Дизайн и предпечат:

Пеню Дачев,
Росен Вучев,
Стела Наварро

Реклама:

Петър Табов,
тел. (02) 73 01 78,
44 91 38

Цветоотделяне и експонация:

Студио PC Mania

С техниката и съдействието на:

CHSL Holdings, USA

Координати

Телефон: (02) 73 01 78
E-mail: pc-mania@iname.com
Адрес: Бул. Г. М. Димитров № 54, София



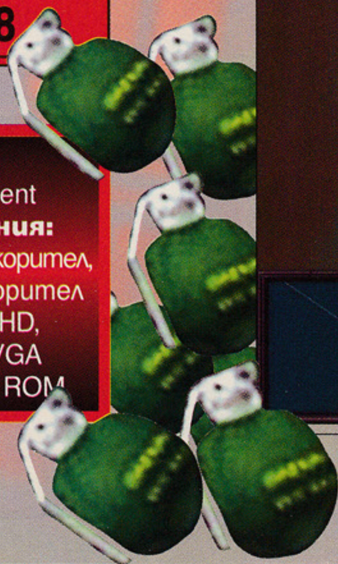
Tom Clancy's RAINBOW

Ето на това му викам аз реалистична игра. Ако търсите едновременно стратегия, 3D-екшън, детайлно изпипана сюжетна линия и сте фен на всепризнатия майстор на политическите трилъри Том Кланси, то Rainbow Six ще задоволи и четирите ви страсти. Когато за първи път опитах тази игра, веднага разбрах, че съм се поувлякъл с хвалбите за SWAT 2 в миналия брой на списанието. Rainbow Six е направена по едноименния бестселър на Кланси, който срути топкласацията на най-продаваните книги в САЩ през август. В геймварианта на печатния хит играчът застава начело на международния отряд за бързо реагиране Rainbow и трябва да поведе безкомпромисна триизмерна битка с терористичните организации по целия свят.

Действието се развива през 2000 година

Първата операция на вашия отряд е в Лондон. Членове на неонацистката организация "Свободна Европа" са превзели белгийското посолство в британската столица. Шефът на дипломатическата мисия се крие някъде из триетажната сграда. Той трябва да бъде измъкнат оттам преди да попадне в лапите на въоръжените последователи на Хитлер. Ситуацията е изключително деликатна. Англичаните искат да използват своите специални части, но отговорът от Брюксел е "в никакъв случай". Подобна е и реакцията на лондонската администрация, когато белгийците предлагат да изпратят своите антитерористи. В този

Производител:
Red Storm Entertainment
Системни изисквания:
166 MHz Pentium с видеоускорител, 200 MHz - без видеоускорител
Windows 95, 100 MB HD,
16 MB RAM, 16-bit SVGA
Soundblaster 16, 4x CD ROM







момент на помощ се притича международният отряд Rainbow, който е на директно подчинение на НАТО. За първи път спецподразделението има реална възможност да докаже смисъла на съществуването си. Ако щурмоващите оплескат работата обаче, Rainbow най-вероятно ще бъде разформирован.

Терористите от "Свободна Европа"

пък са готови на всичко, за да постигнат целите си. Те се борят срещу присъединяването на Великобритания към Европейския съюз и вълната от емигранти в страната. Неонацистите са отговорни и за бомбен атентат във влак, пътуващ през тунела под Ла Манш, който свързва Англия с континенталната част на Европа. И при нападението над белгийското посолство те са готови да минат през купчини трупове, само и само да дадат гласност на своите изолационистки възгледи. Отрядът Rainbow обаче е готов да даде суров урок на терористите и техните потенциални последователи.

С това Том Кланси ви хвърля във водовъртежа на международните политически интриги. Ще се борите с

терористи на всевъзможни места

в чуждестранно посолство, изследователска лаборатория, лагер на африкански революционери, платформа за петролни сондажи, кораб, а дори и увеселителен парк от типа на Дисниленд. Постепенно ще разберете, че действията на различните терористични групи не са случайни. Ще попаднете във вихъра на международна конспирация, която заплашва живота на милиарди човешки същества. Като ръководител на силите Rainbow трябва да разплетете мистерията и да сложите точка на пъкления заговор. Но нека не ви развалям удоволствието да се запознаете сами с изключително увлекателната история на Том Кланси.

Самата игра е разделена на 25 тренировъчни и 16 бойни мисии. Всяка операция протича в две фази - стратегическо планиране на бойните действия и тяхното практическо изпълнение. В зависимост от предпочитанията на геймъра сраженията с терористите могат да се водят както във first person perspective, така и в third person view. Ако обаче си мислите, че можете с лека ръка да прескочите подготовката за бойните действия и смело да се хвърлите в триизмерна патаклама с рогата напред, просто ще паднете покосен от първите вражески куршуми или ще осигурите на вашите съекипници еднопосочен билет за ада. Просто в Rainbow Six всичко е прекалено истинско.



И командосите, и техните врагове обикновено загиват от един-два точни изстрела.

А противниците ви за жалост имат почти снайперистки умения. "Rainbow Six не е като повечето триизмерни екшъни, където демоните изскачат направо от ада, а играещият никога не остава без муниции. Това просто не е реалност", разказва Том Кланси, който е и един от създателите на фирмата-производителка на играта Red Storm Entertainment. "Мисията тук е не просто да избиваш терористи. Мисията е да спасяваш хора", споделя авторът пред авторитетният щатски всекидневник "USA Today"... Но за това малко по-късно, сега нека се върнем на тактическата подготовка на операциите ви.

Преди да започнете каквото и да било в дадена мисия, първо трябва да се запознаете със ситуацията, в която ще попадне отрядът ви. Освен

кратък брифинг на операцията

ще получите и допълнителни напътствия от главната квартира на Rainbow, от командира на подразделението Джон Кларк и евентуално от някой съветник, който е ангажиран специално за конкретния случай. Често съветите на различните персонажи в играта са коренно противоположни и ще трябва да действате по интуиция. След като разберете в какво предстои да се забърка вашия отряд, идва ред на оперативната сводка от разузнаването.

Тук можете да прочетете цялата налична информация за организациите и действащите лица, които са замесени в текущата операция или за които е ставало дума в някоя от предишните мисии. Можете да научите нещо повече за терористите, срещу които ще се изправите, тяхната мотивация, особеностите на терена, където ще се биете и т.н. На тази фаза можете да се запознаете как медиите отразяват дейността на вашия спецотряд. Доста забавно е да се прочете как "кризата със заложниците в Република Конго е преодоляна по мирен път", след като сте избили до крак тежковъоръжени революционери от африканското племе Хуту, които са отвлекли служители на Световната здравна организация.



След като научи какво го очаква, играчът трябва да подбере командосите за дадената мисия.

В ударния екип за всяка операция може да има не повече от осем командоси.

Те трябва да бъдат разпределени в не повече от четири щурмови звена като всяко от тях не може да е по-голямо от четирима души. Спецотрядът Rainbow разполага с 20 оперативни работници. Всеки от тях има свои силни и слаби страни на характера. Когато решавате дали даден боец става за определена мисия, трябва първо да разгледате неговите персонални характеристики - общо 10 на брой. Ако например търсите командир за щурмово звено, трябва да подберете командос с добри водачески умения. Ако обаче поставите на неговото място негов колега с висока степен на агресивност, бойците ви със сигурност ще действат прибързано, ще попаднат на някоя вражеска засада и в крайна сметка ще бъдат изпозастреляни. Разполагате с четири типа специалисти:



щурмоваци, сапьори, разузнавачи и експерти по електроника

Последните двама експерти са особено полезни в така наречените "тайни операции", когато хората ви трябва да се движат незабелязано или пък да крадат данни от компютрите на врага.

След като сформира бойните си групи играчът трябва да подбере и подходящо снаряжение за хората си. В Rainbow Six не е маловажно с какво точно ще са въоръжени бойците, с какви униформи ще са облечени или колко дебели бронежилетки ще носят. Всеки антитеросист разполага с по две оръжия - леко и тежко, както и ограничено количество патрони за тях. Обикновено боецът може да носи по четири пълнителя за пистолета или автомата си. Освен това той може да вземе до два комплекти гранати, светлинни бомби, детонатори за взривяване на врати, допълнителни комплекти боеприпаси или пък специална апаратура. Ако сте свикнали да гърмите напосоки и на автоматична стрелба, ще се окажете без муниции далеч преди

края на мисията. Освен това трябва да имате предвид, че подмяната на пълнителя отнема твърде много време (доста повече, отколкото в SiN). Междувременно враговете със сигурност ще ви направят на решето. Прецизно трябва да избирате и камуфлажните шарки на дрехите. В зависимост от терена цветът на униформата може да ви скрие или да ви превърне в лесна мишена. По-здравата защитна жилетка пък прави командосите твърде тромави. В повечето случаи обаче терористите ви ликвидират каквато и броня да сложите. Така че по-добре е да разчитате на рефлексите си и доброто планиране на операцията, отколкото на защитните облекла.

Следващата фаза от стратегическата подготовка на мисията всъщност е най-важната.

Разполагате с триизмерен модел на обекта, който ще атакувате.

На него са отбелязани всички помещения, входове, изходи, стълбища, предполагаемо разположение на терористите, на заложниците, на заложени експлозиви и така нататък. На картата можете да маркирате маршрута на всяка една ваша бойна част, да ѝ задавате начин на придвижване, приоритети, избягване на противника и още какво ли не. Най-оригиналното е, че можете да поставяте и специални точки, където командосите ви да изчакват на позиция следващи заповеди. По този начин само с една команда можете да нахлуете от всички страни в помещението с терористите, точно както го правят професионалните сили за борба с тероризма. За играчите, които не си падат чак толкова по стратегичекото планиране (като мен) или не искат да губят твърде много време в чертане на маршрути, е предвиден стандартен план на атаката за всяка мисия. В този случай ви остава само удоволствието да се впуснете в триизмерния бой.





Екшън-частта на Rainbow Six е доста ефектно направена, динамична, но за съжаление често свършва твърде бързо и то със смъртта на повечето командоси. В началото на бойната половина от играта управлявате командира на синьото ударно звено

Останалите бойни единици се движат по набелязаните им пътища и общо взето стрелят по всичко, което се движи. Съекипниците от вашия тим се движат плътно до вас, пазят ви гърба и се оглеждат за нападатели извън зрителния ви обсег. По принцип вашите бойци (както и терористите) имат доста добър изкуствен интелект, но от време на време имат лошия навик да се изпречват пред дулото ви, точно когато се каните да стреляте. В резултат на това вие ги напълвате с олово, а противникът ликвидира вас. Терористите пък често дебнат в някой ъгъл, при което нямате шанс да си покажете носа, без да го отнесе някой случаен куршум. За сметка на това понякога враговете ви изобщо не реагират, когато видят в краката си труп на свой другар или пък застреляте някого до тях със снайпер. Снайперистският режим е нещо много готино – само с натискането на един клавиш картината се приближава няколко пъти и можете да обстрелвате противниците си общо взето необезпокоявани. Лошото е, че в снайперистки режим се движите изключително бавно и не можете да видите какво става непосредствено около вас. Освен това в играта няма чак толкова много открити пространства, където ефективно да се възползвате от оптическите прибори на оръжията си.

Иначе воденето на бойните действия и управлението на командосите не се различава много от Quake или Unreal във first person perspective и от Tomb Rider в third person view-режим. Отново командвате движенията на бойците със стрелките и местите кръстчето на мерника с мишката (или с клавиши, ако сте заклет традиционалист като мен). В случай че десантчикът е ранен, размерът на кръстчето става по-голям. По този начин колкото по-сериозни са пораженията по тялото на героя, толкова по-трудно той се прицелва. Единственото нещо, което е нужно да запомните е, че трябва да се движите поне десет пъти по-предпазливо, отколкото в класическите триизмерни екшъни. Така че приятен лов на терористи! И не забравяйте, че всички в Rainbow Six гинат с по един изстрел...

Момчил Милев

X-COM INTRECPTOR

Неочаквано за всички, тази година от Microprose обявиха, че продължението на успешната им игра X-COM: Apocalypse няма да бъде стратегия, а космическа екшън-симулация а ла Wing Commander. Много от верните почитатели на поредицата (между които съм и аз), бяха скептично настроени към това решение, но сега, след като играта вече е факт, мога само да кажа, че съм доста приятно изненадан от нея. И понеже не всички от вас са запознати със събитията от предишните три части ще започна с малко история.

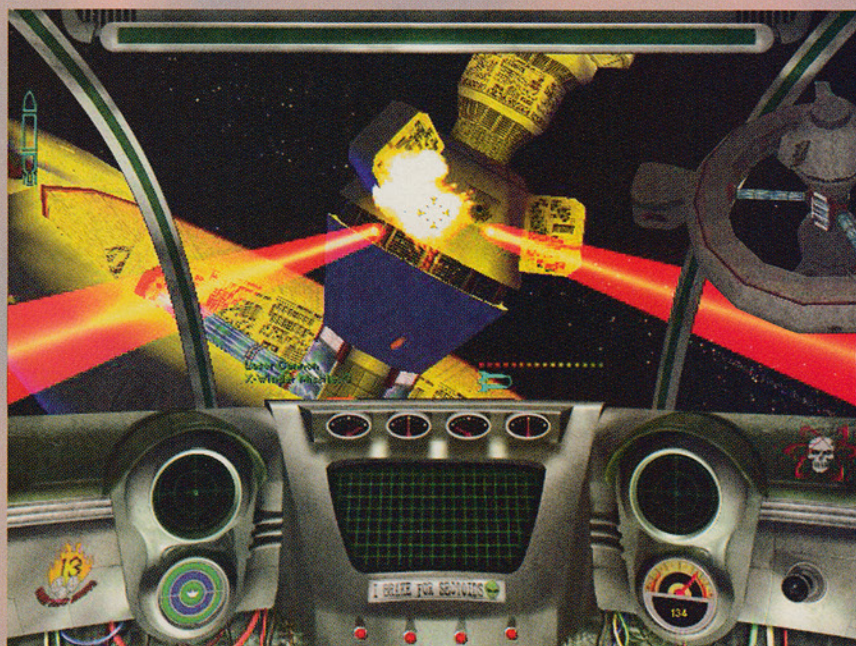
След първите "близки срещи от третия вид" в края на XX век, по инициатива на ООН беше създадена организацията X-COM (Extraterrestrial Combat Unit), която имаше за задача да защитава хората от зачестяващите атаки на извънземните. В организацията бяха събрани най-добрите военни специалисти, учени и инженери. Задачата им се състоеше в изучаване на извънземните технологии и използването им впоследствие за разработването на достатъчно съвършени оръжия, които да послужат за унищожаването на пришълците. В разгара на войната с извънземните от X-COM успяха да научат местоположението на главната база на пришълците – Сайдония на Марс.

След унищожаването ѝ нашествието беше спряно за известно време докато в средата на XXI век Земята не се изправи пред още по-голямо предизвикателство: от дълбините на моретата и океаните се пробуди древна сила, която се стремеше към пълното унищожение на човечеството. Старата организация X-COM отново беше призована на активна служба и намесата се оказа решаваща за повторния успех на землянитe. 50 години по-късно, на планетата ни станаха много промени. Замърсяването на околната



8

Производител:
Microprose
www.microprose.com
Изисквания:
Pentium 133,
16MB RAM, 2MB Video
Поддръжка:
Direct3D и Multiplayer



среда, почти пълното унищожаване на екосистемата и ширещата се престъпност и беззаконие принудиха почти цялото население на Земята да се изсели на други планети. На тези планети бяха създадени колонии, чието бързо развитие бе обусловено от разработването на богатите залежи от природни ресурси. Така се появиха мощни минни консорциуми, които не подбираха средствата при борбата с конкуренцията. Остатъците от хората на нашата планета се обединиха и създадоха един

гигантски мегаполис – Мега Праймъс.

Макар в града да имаше действащо правителство, де факто цялата власт беше съсредоточена в ръцете на мощни концерни, които диктуваха волята си. Всичко в града вървеше страхотно: от продажбата на дрога на всеки ъгъл до мелетата по улиците и въоръжените сблъсъци между мутанти и хора в крайните квартали: все неща, с които човекът от бъдещето беше свикнал и оценяваше като висша форма на добродетел. Скоро обаче в Мега Праймъс се появиха загадъчни пространствени врати, от които започнаха да нахлуват летящи чинии. В хората се пробудиха стари спомени за нашествията на извънземните и мегаполисът бързо беше обхванат от паника и масови безредици. Появиха се мрачни пророци, които вещаеха идването на Армагедон. Набързо в Мега Праймъс се пръкнаха и култистки организации, сформирани от фанатици, които "обожествяваха" извънземните и ратуваха сред населението на мегаполиса за неоказване на съпротива. С една дума идилията в Мега Праймъс беше нарушена и това въобще не допадаше на жителите на мегаполиса. Полицията не беше в състояние да спре инвазията, а концерните не можаха да преодолеят вътрешните противоречия, за да се обединят и да дадат решителен отпор на пришълците. На всички беше ясно, че отново ще са нужни услугите на X-COM. Отдавна забравената от всички организация за пореден път възобнови дейността си и се нагърби с нелеката задача да отърве Мега Праймъс от пришълците. Тук идва ред и на...

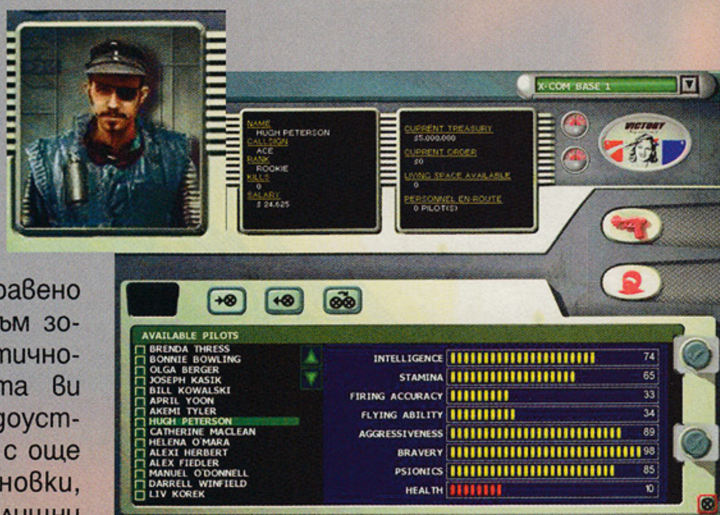


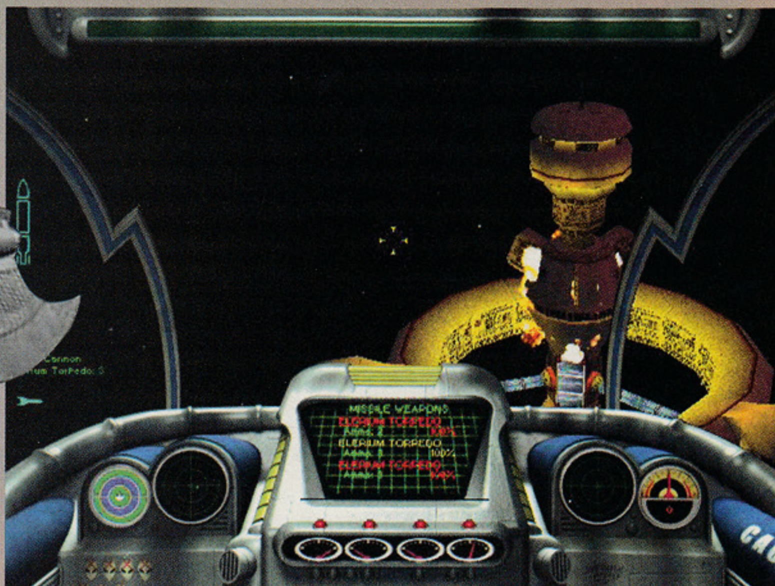
Война на световете: Четвърта част (?!?)

Събитията в X-COM: Interceptor се развиват 17 години след войната с пришълците в Terror from the Deep, но и 17 години преди историята от Apocalypse. С една дума Interceptor е по-скоро третата част в поредицата, а Apocalypse – четвърта. Годината е 2067, Земята е пред прага на пълния колапс, хората вече са заселили половината галактика (половината галактика може да е около 50 планети, но цялата в никакъв случай не е 100 планети), а организацията X-COM се е разположила удобно в един кротък сектор в космоса, богат на минерали, който се казва The Frontier. Задачата на X-COM е да се грижи за сигурността в звездните колонии на хората. Това се налага поради зачестилите атаки на космически пирати над мирни товарни кораби и появата на малки групи от летящи чинии.

Започвате играта с не особено добре оборудвана космическа станция (база), няколко примитивни изтребителя и малка, но смела група пилоти. Самата станция изключително много напомня на тази от филма на Стенли Кубрик 2001: Космическа одисея, което явно е направено с цел реверанс към зората на фантастичното кино. Първата ви грижа ще е да доустроите базата си с още защитни установки, допълнителни жилищни помещения, лазарет и т.н. Няма да е зле да наемете още няколко пилота и да изритате част от старите:-). Налага се също така да си купите и допълнителни оръжия, муниции и екипировка, за да не се орезилите по време на битка. Също така ще е необходимо да download-вате информация и технологии от главната квартира на Земята. Получената информация ще се използва за построяването на нова екипировка, която ще снабди вашата космическа армада с най-новите приспособления и оръжия. За съжаление явно в бъдещето компютрите и модемите не са особено бързи, защото download-ването продължава често няколко дни. Когато натрупате достатъчно пари, ще трябва да си купите още изтребители, защото по-късно звездните битки се превръщат в свирепи мелета. За да можете да реагирате бързо при появяването на летящите чинии, няма да е зле да построите и една-две нови бази.

Междувременно ще трябва да





следите ситуацията чрез тактическата карта, на която са изобразени различните планети, вашите бази и космически кораби. Мисиите ви ще се състоят в защита на минните колонии от атаки на извънземни и космически пирати, ескорт на товарни кораби и въобще неутрализирането на всички вражески позиции на звездната карта. С цел локализирането на неприятелските летателни обекти, ще трябва да изпращате на различни места т.нар. probes. Когато минат покрай тях, противниците ви ще се появят на картата и вие ще можете да изпратите вашите изтребители да се разправят с тях. С една дума както в предишните части, така и в X-COM: Interceptor основната ви задача за кой ли път ще бъде да се заемете с мръсната работа по откриването и неутрализирането на иноземните натрапници. Разликата е само, че няма да се биете на Земята, а в Космоса.

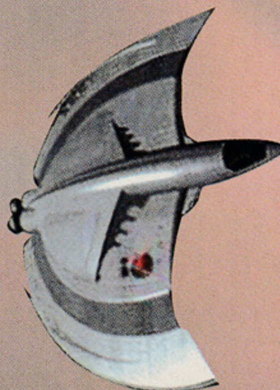
За да откривате летящите чинии, подобно на първите две части от X-COM, ще трябва да изпращате патрули от изтребители, които да локализират пришълците и да ги елиминират при първа възможност. В противен случай извънземните ще се опитат да завземат някоя планета и вашите кораби ще бъдат призовани на помощ. Неуспехът ви при защитата на приятелски планети ще има за резултат не само порицаването ви от щаб-квартирата, но и спиране на субсидиите от потърпевшата минна колония.

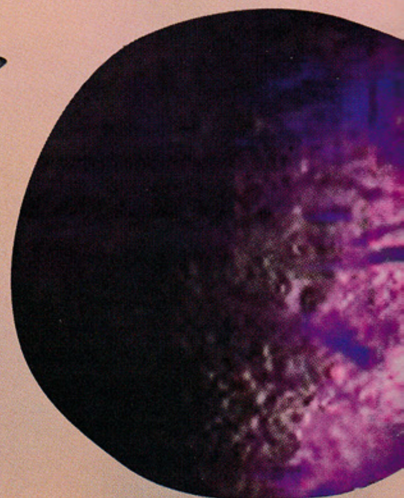
По време на мисия ще управлявате избран от вас изтребител, а останалите летателни машини ще се управляват от компютърни пилоти. Всеки пилот има индивидуален портрет (повечето от хората ви изглеждат като последни отрепки) и притежава различни показатели като агресивност, точност при стрелба, смелост, физическа издръжливост и т.н., от които до голяма степен зависят успехите му в космическите битки. Битките визуално напомнят на Wing Commander vs. Tie Fighter. Целта ви ще е да унищожавате, или ако е възможно, да пленявате вражеските летящи чинии – в крайна сметка искате да научите къде се намират базите на извънземните, нали? Феновете на поредицата ще забележат, че летящите чинии се управляват от някои стари приятели (врагове), между които например коварните сектоиди от UFO: Enemy Unknown. Скоро ще разберете, че нападенията на пришълците са една форма на отмъщение за загубите, понесени по време на войната с X-COM.

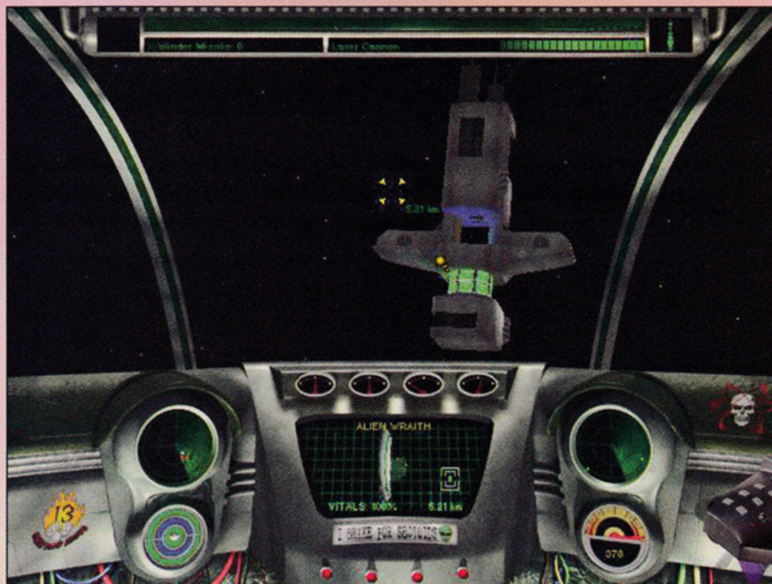
Интерфейсът е страшно удобен и всичко в него е в стил ретро от 50-те години

от бутоните за настройка до кокпита на вашите изтребители, който напомня за вътрешността на Плимут '58. Авторите на играта са се постарали обстановката в базата ви и цялостната атмосфера да напомня за второразреден фантастичен филм. Това е голям плюс и придава на играта изключителна индивидуалност,









която ярко проличава при сравнение с останалите космически симулатори.

Графиката в Interceptor е страхотна, ако имате карта, поддържаща Direct3D, но за разлика от други игри, тук и софтуерният режим е напълно задоволителен. Разнообразните звуци също заслужават похвала: по време на битка хората ви ще пускат по някоя парлива реплика по адрес на извънземните гадини, а пришълците почват несвързано (за нас, хората) да мучат, когато усетят, че наближава краят им. Interceptor поддържа и стандартните multi-player-възможности (модем, LAN, TCP/IP, Internet Gaming Zone), където мениджмънтът и стратегическите елементи са отпаднали в полза на космическите мелета.

В началото, като стар фен на X-COM, не бях особено въодушевен от идеята да хвана джойстика и да решавам проблемите в Космоса. След като изиграх играта обаче мога да кажа със сигурност, че Interceptor е едно много добро попълнение към поредицата

Управлението на ресурсите и разучаването на нови технологии са направени също толкова сполучливо, колкото в предшествениците и ще накарат играчите непрекъснато да планират действията си, дори по време на космически бой. Играта е направена високо професионално в техническо отношение и макар тактическо-стратегическите елементи да не са претърпели някаква съществена промяна в сравнение с предишните части, ви уверявам, че старата формула още действа. Някак си въобще не ме учуди изявлението на Microprose, че следващата част от поредицата – X-COM: Alliance, която се очаква през пролетта на '99 г. ще бъде напълно традиционен 3D-екшън. Там ще влезете в ролята на войник от X-COM, който ще се изправи срещу досадниците с крушовидни глави. Сигурен съм, че от Microprose ще се справят успешно и с това предизвикателство. Единственото нещо, което винаги ме е озадачавало е, защо Microprose не направиха нито една игра, в която освен над хората, да можем да поемем контрола и над извънземните...

За финал два съвета

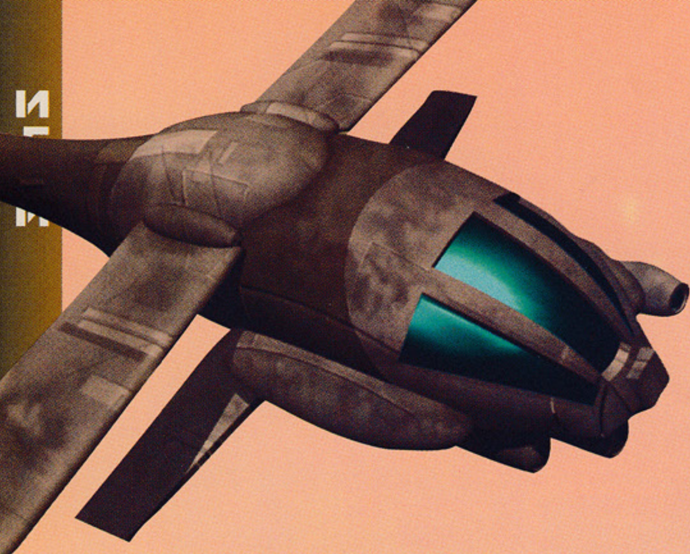
за Interceptor, които ще са ви полезни при прочистването на галактиката:

- Преди битка изберете да летите с пилота с най-нисък ранг, а оставетете компютъра да поеме опитните асове.
- Вместо да плащате за скъп ескорт за охрана на товарните кораби, които носят поръчаната от вас стока, изпратете два изтребителя да патрулират в района на вашата база. По този начин те ще могат да окажат съдействие на товарния кораб в случай на нападение.

Желая ви приятна игра и нека Силата...опа, грешен цитат!

Никола Икономов

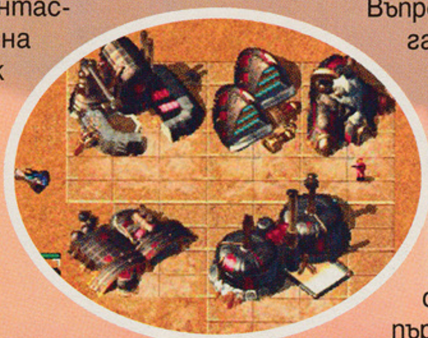




DUNE 2000

Производител: **Westwood Studios**
Изисквания: **Pentium 90; Win 95; CD ROM X 4, 16 MB RAM, 1 MB video, 16-bit color, SVGA 640x480**

Вече можем да видим истинското падение на Westwood Studios – да развенчаят мита за първата касова стратегия в реално време – Dune 2, която за първи път донесе известност на все още непопулярната по онова време фирма. Всички очакваха със стаен дъх да се появи третата игра по безсмъртната фантастична поредица на писателя Франк Хърбърт за планетата Аракис. Вместо това обаче Westwood изтърсиха на пазара абсолютен полуфабрикат –



почти буквален римейк на Dune 2

На всичко отгоре това, което успях да изтърпя от “обновената” игра, прилича много и на Command&Conquer. Изглежда фирмата-производителка не може да разбере, че любителите на стратегиите искат бойните им единици да бъдат големи, триизмерни и автентично нарисувани, а не просто група мърдащи точки. Но не бива да съдим чак толкова строго създателите на Dune 2000, все пак не са успели да достигнат дъното като Dominion: Storm over Gift 3 – недоразумението на Джон Ромеро, където войниците и танковете представляват само няколко шарени пиксела на екрана. Макар и малки, някои от единиците в Dune 2000 са горе-долу триизмерни. Въпреки това те не могат да се хванат и на малкия пръст на обемните и детайлно нарисувани бойни части от Starcraft и дори от Warcraft. Ще се опитам да се абстрахирам от първоначалното си разочарование и да кажа няколко обективни думи за играта.

Dune 2 навремето беше революционна игра, така че и нейният римейк не заслужава пренебрежение – особено на онези, които не са имали удоволствието да играят оригинала.

За тези, които не помнят кога 386DX/40 MHz, SVGA и 8-битов Soundblaster бяха мечтата на геймъра, ще припомня сюжета на Dune 2. Завръзката на действието е общо взето едно към едно. Пустинната планета Аракис, известна повече като Дюн, е източник на най-ценната суровина във вселената – подправката Меланж.



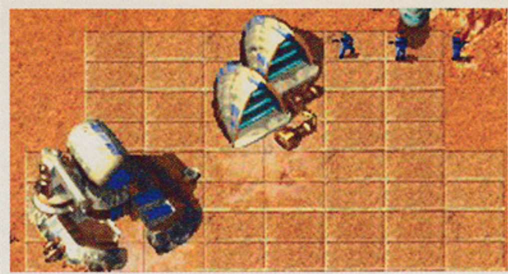
Който държи контрола над подправката, той контролира и междузвездните пътувания,

тоест цялата Галактическа империя. Император Шадам IV изпраща на Аракис три благороднически фамилии, които трябва да добиват подправката. Под зорката защита на танкови дула, съперничещите си кланове започват да извличат от пясъка стратегическата субстанция. В скоро време обаче планетата Аракис се оказва твърде тясна за трите конкуренти. Един срещу друг се изправят благородните Атрейди, безскрупулните Ордоси и злите Харкони. Време е за война. Може да остане само един!

В началото на играта трябва да изберете с коя от трите фамилии ще се биете. Всяка от тях си има свои преимущества – Харконите използват тежковъоръжени, но тромави бойни единици, Ор-









досите са леко бронирани, но много бързи и маневрени, а Атрейдите печелят на своя страна местното население на Аракис – Свободните. Освен това всяка фамилия си има свое тайно оръжие, което влиза в действие към края на играта. Първите три мисии на всяка фамилия са горе-долу за загрявка. Целта е



играчът да усвои на базовите умения:

да строи вятърни електроцентрали, рафинерии за подправка, казарми, заводи, да обучава войници и да прави бронирани превозни средства. В началото играчът трябва да събере малко подправка, след това да разбие невзрачен преден пост на някой от противниковите кланове и накрая да се научи да защитава своята база. Оттук нататък започва истинското действие на играта. Вече няма свободни територии за завладяване. Единственият начин да се увеличи добива на подправката е да се откъсне парче от вражеската земя. А това може да стане само със стоманен юмрук. Колкото повече нахлувате в противниковите територии, толкова по-ожесточена става съпротивата. Накрая противниците ви се обединяват срещу общата заплаха, а към тях се присъединяват и елитните командоси на императора – сардукарите. На практика в последната битка играете един срещу трима.

Обновеният вариант на Dune 2

предлага малко по-голямо разнообразие на мисиите. Не винаги целта на дадената операция ще е строежът на гигантска армия, която да срине със земята противниковата база. Westwood са се поучили от модерната напоследък тенденция и в стратегическите игри да се вкарват някакви по-оригинални разнообразни сюжетни елементи. Например, ако воювате с Атрейдите, ще се наложи да защитавате от харконските набези сийч (поселище) на Свободните, което се намира под обсада. В друга мисия пък трябва да овладеете контрола над контрабандистки космодрум за не повече от 10 минути или пък да завземете вражеската казарма, без да я разрушавате. Това се прави с помощта на инженерните специалисти, които се появяват за първи път в Dune 2000. Westwood са въвели и доста интересна новост в начина на воюване. В обновената игра

не можете да вземете най-мощната бойна част и да громите

както обикновено, тъй като лесно можете да си намерите майстора. Тежката пехота например се оказва идеалното средство за унищожаване на танкове. Грамадните бронирани машини обикновено не могат да уцелят отделния войник, който постоянно тича, скача, пълзи и заляга. За това пък той може да стане жертва на леките пехотинци или бронираните джипове, които са по-бързи и маневрени от него. Колкото и да са пъргави обаче, накрая пехотинците могът да се озоват под веригите на някой танк.

Все пак има няколко неща в Dune 2000, които са безспорни предимства. Първото от тях е въвеждането на вече стандартния за стратегиите в реално време интерфейс в стил Command& Conquer. В тази версия на играта геймърът безпроблемно може да маркира и управлява толкова танкове и войници, колкото пожелае. Някои може би няма да повярват, но в стария Dune 2 всяка бойна част трябваше да се мести поотделно. Освен това тук вече има и т.нар. "умен показалец". Когато стрелката на мишката попадне върху сграда и военно подразделение тя автоматично показва на играещия какви действия може да предприеме. И, разбира се, на последно място трябва да отбележа и доста фината графика на Dune 2000. Все пак не бива да забравяме, че първоизточникът трябваше да се играе в графичен режим VGA 320x200 ;-).

Момчил Милев



Производител:
Electronic Arts
www.needforspeed.com
Изисквания:
Pentium 166,16MB RAM

NEED FOR SPEED III HOT PURSUIT





Преди около 8 години една автосимулация беше завладяла всички геймъри и присъстваше на почти всеки хардиск - класическата Test Drive. В нея играчът заставаше зад волана на едни от най-скъпите и бързи коли по онова време (Ферари, Порше, Шевролет и др.) и се състезаваше в реални условия за най-добро време и първа позиция. Някои неща в играта бяха несъмнено уникални за времето си - реалистичният трафик и в двете платна, полицейската кола, която ви погваше при превишена скорост и спирането на бензиностанциите. Продълженията на Test Drive не успяха да добият популярността на оригинала, но принципът на игра беше толкова добър, че послужи за основа при направата на суперхита от '95 година Need for Speed. Въпреки всичко NFS беше преди всичко екшън-ориентирана състезателна игра и в нея трафикът и полицията не играеха почти никаква роля. Въпреки обещанията на Electronic Arts нещата се промениха малко при продължението NFS 2 и NFS 2 SE (допълнителният диск включваше две нови писти и поддръжка на 3D-ускорители). При направата на третата част, специалистите от Electronic Arts решиха да се ориентират повече към модела, създаден от Test Drive, като гарнират играта със солидна порция екшън и несъмнено се справиха добре. В NFS III за разлика от предишните части полицията и градският трафик играят голяма роля.

Странно е, но NFS III наистина е доста по-различна от предшествениците си. Първото, което ми направи много приятно впечатление, е бързото темпо на игра. Ако сте смятали предишните две части за не достатъчно динамични, то тук ще се почувствате на седмото небе.

Реализмът е жертван за сметка на шеметните скорости,

но това според мен е повече предимство, отколкото недостатък. Тук е мястото да спомена, че който си пада по сериозните автосимулации ще трябва да се преориентира към други заглавия. Следващата голяма промяна в сравнение с предишните две части несъмнено е графиката. И в NFS III се поддържа софтуерен режим, но с него въобще няма да усетите удоволствие от играта. За да можете напълно да се насладите на графичния фойерверк ще ви е нужен Pentium II и ускорител Voodoo, Voodoo II или Direct3D. Искам да ви предупредя, че от Direct3D-съвместимите карти официално се поддържат само Riva 128, ATI Rage Pro и Intel 740. Ако притежавате нещо друго е много вероятно играта да засече. Както и да е, графиката е невероятна и ще задоволи дори най-претенциозните геймъри: реалистично осветление, постигнато чрез ефекта light-sourcing, отразяващи повърхности и сенки, всичко изглежда страхотно. Още преди два месеца, когато беше излязло само демото на NFS III, всичко в играта много ми напомни за филма

"Рали Кенънбол"

Спомняте ли си началото, когато полицейските коли преслед-



ваха едно Ferrari за превишена скорост. Е, сега ще можете "на живо" да опитате това и то не само с Ferrari 550 Maranello, но и с 11 други страхотни коли като Lamborghini Countach и Diablo, Mercedes CLK GTR, Corvette C5 и др., с една дума все зверове от сънищата на автоманиаците. Благодарение на закупените от Electronic Arts лицензи всяка от 12-те коли е направена с истинските си характеристики и се "държи" по различен начин на пътя. След като изберете любимото си возило ще можете да изпробвате късмета си на една от 9-те писти в някой от различните режими на игра - Tournament, Hot Pursuit или Multiplayer. В Tournament ще трябва да минете през всички писти последователно, а в Hot Pursuit ще можете като ченге или пък като нагъл шофьор да се включите в напрегнат и скоростен екшън, където ключовите думи са преследвач-преследван. Тук е мястото да ви разкажа за една от най-интересните характеристики на играта, а именно

Ченгетата

За разлика от предишните части, в които полицаите практически не играеха никаква роля, в NFS III ще си имате работа с наистина ревностни защитници на реда по пътищата. Превишите ли скоростта веднага след вас ще бъде изпратена патрулна кола, която освен че е доста бърза, ще се стреми всячески да ви препречва пътя и да ви накара да спрете. Понеже тя едва ли ще е достатъчна за целта, скоро чрез радиостанцията в патрулната кола ще бъдат извикани подкрепления, а ако сте упорит, куките могат да прибягнат и до крайни мерки като поставяне на бодлива тел по пътя. Ще се почувствате като герой на някой екшън-филм: ще чувате пронизителния вой на полицейските сирени точно зад вас, по полицейската честота ще можете да проследите разговорите на полицаите и намеренията им, а когато изблъскате колата на някое ченге ще видите как тя ефектно се преобръща и в нея се блъскат останалите ви преследвачи. Всичко това създава неповторима атмосфера. Поефектно и организирано преследване от страна на полицията може да се види само в една игра - любимото ми заглавие за '98 година - Grand Theft Auto.

Hit the Road Jack...

На спокойното ви и безпрепятствено каране ще пречат не само силите на реда, но и промените на времето. Най-много ми допадна нощното каране, което е голямо предизвикателство дори за опитни PC-шофьори. За разлика от предшествениците, в Need for Speed III най-удобната перспектива за управление на колата е външната: тя ще ви помогне по-лесно да следите нещата, които стават отстрани и зад вас (изключително важно, когато ви преследва полицията). След като свършите някое състезание ще можете да включите опцията Replay и от различни перспективи на камерата да изгледате като на филм действието. Играта се управлява прилично с клавиатурата, но за да е пълно удоволствието ви препоръчвам джойстика Force Feedback на Microsoft или кормилото на Thrustmaster. Задължително трябва да кажа няколко добри думи за музиката и звука. Реалистичните и създаващи настроение полицейски комуникации, свистенето на гумите, когато колата ви спре рязко, звуците от ударите при съприкосновение с други машини, всичко това ще ви създаде илюзията, че седите не пред монитора, а зад волана на автомобил, струващ около 100 хиляди марки. Музиката е истински трепач и напълно пасва на динамичното действие на играта. Ако ви омръзне да се състезавате срещу компютъра, можете да докажете истинските си възможности в мрежа срещу до 8 ваши приятели и да им покажете кой е The King of the Road! Интересна опция в NFS III е и възможността да download-ваме



нови коли от Internet.

От Electronic Arts обещаха периодично да пускат нови коли на страницата си в световната мрежа. В заключение ще кажа, че Need for Speed III ми достави огромно удоволствие и според мен е най-добрата част от поредицата. Динамиката и високите скорости, гарнирани със страхотната графика и бомбастичните звуци сигурно ще привлекат към мониторите и хора, които по принцип не играят на компютърни игри, така че единственият ми съвет е да си намерите играта, да закопчаете коланите и да подпалите пътищата.

Никола Икономов

STARSHIP TITANIC



Производител:
Douglas Adams
Simon and Schuster Interactive
www.starshiptitanic.com
Изисквания:
P100, 160 MB HDD, 16 MB RAM

Това със сигурност е найшантавият quest, който някога съм виждал - а аз съм виждал какви ли не изобретения в тази област! Никак не е случайно, че като производител е посочен на първо място Douglas Adams - ако има някой, който още да не знае, това е авторът на прочутата (и не по-малко шантава) книга "Пътеводител на галактическия стопаджия". Обаче играта НЕ Е направена по тази книга (quest по нея е направен доста отдавна от Infocom - текстова игра от прочутата поредица на Infocom от началото на 80-те години.).

А сега обратно на самата Starship Titanic - когато я стартирах, останах с впечатлението, че авторът е създал тази игра не за да я продава на другите хора, а за собствено удоволствие - сам да се "бъзика" с нея! Трудно ми е да кажа на какво точно се основава това впечатление - може би на

отдавна невижданата възможност да водите всякакви разговори с всеки

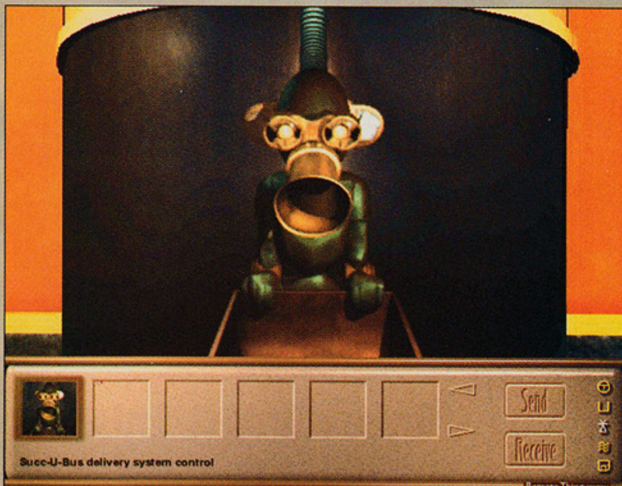
без ограничение на меню или на предварително зададени опции! Всъщност в обзорите за играта е подчертано, че персонажите в куеста могат да различават до 10 000 различни думи и словосъчетания (само за информация - един средно образован американец има речников запас от около 6 000 думи, от които рядко ползва повече от 2 000; един необразован американец трудно може да "навърже" повече от ДВЕСТА думи)! Като се има предвид, че тук не става въпрос за остарелите текстови менюта от началото на десетилетието - няма да ви се наложи да пишете граматични бисери (като "get balls", "put stick hole" и т.н.) - тези рутинни действия се извършват (като във всеки съвременен quest) с "кликвания" с бутоните на мишката. Това, което имате възможност да правите, е да се опитате действително да "вържете лаф" със срещаните персонажи. Всъщност в началото ми беше доста трудно - единственото, което успях да измисля, бе от рода на "Hi"... - оказа се, че компютърните герои са значително по-отворени в приказките от мен... Но пък бъдете сигурни, че ако свикнете с идеята, ще се втрещите от странните теми, на които ще успеете да разговаряте с корабните роботи!

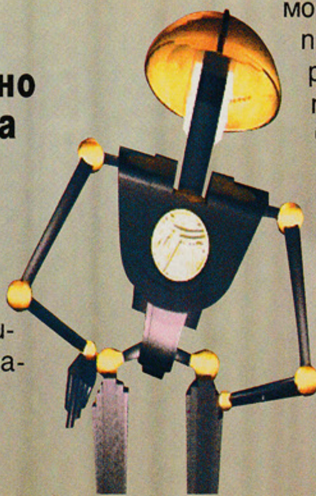
Второто отличително качество на играта е хуморът...

Може да не е "Пътеводител на галактическия стопаджия", но въпреки това хуморът си е от същия тип – от идиотизми, които са дотолкова идиотски, че чак са станали абсурдни... или ако предпочитате от абсурди, които са абсурдни до идиотизъм... You get the picture, I hope! Всъщност играта като quest си е напълно сериозна – и много трудна,

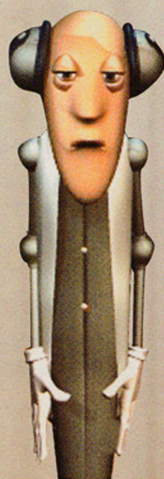
но ще трябва да имате определена нагласа, за да я харесате

А иначе странните ситуации започват още от самото начало - което предвижда да си включите виртуалното PC и да поставите в CD ROM устройството диск N1 от... Starship Titanic (естествено). И точно в този момент къщата ви започва да се тресе и да се рути - или поне покривът изчезва и през дупката пропада... нещо, което е направено от нитовани (може би) метални плоскости и прилича на кил на ветроходна яхта! (Едно пояснение за тези, които не са наясно с морската терминология - през доста обширен период от време корпусите на корабите, включително и на истинския Титаник, са били изработвани от съединени чрез занитване железни листове; при всички положения обаче съчетание от занитени листове и





кил на ветроходна яхта е най-малкото странно.) Та да се върнем обратно на играта - естествено това, което се е блъснало в къщата ви, е суперновият, супермодерен, супергалактически, суперавтоматизиран и суперлуксозен суперпасажерски суперлайнер… който извършва първото си пробно пътуване (без пътници на борда) и за който е суперсигурно, че нищо лошо не може да му се случи… или поне така ви обяснява Fentible - слезлият от борда корабен “doorbot” (който може и да е “bot”, но прилича на карикатура на Джийвс)… Само че явно нещо се е случило… и ако се вярва на Fentible, единственият, който може да оправи нещата, сте вие…нищо чудно, тъй като на кораба има само роботи плюс един папагал; от папагала (изглежда) няма особена полза, докато при роботите случаят е по-специален! За да контактувате тях ще се нуждаете от “Персоналното си Електронно Нещо” (PET), като от лявата страна на “Нещото” ви са разположени три циферблата. Най-горният циферблат е индикатор за “personality”, вторият за “memory” и третият за “motion” - и поне в началото на играта няма да срещнете “bots”, на които и трите функции да са изправни… всъщност ще бъдете щастливи, ако поне един от трите указателя не е в червения сектор! И така, с помощта на Fentible (и той с ваша помощ - неговият указател



“motion” е червен), се появявате в ролята на първия (и както изглежда единствен) пасажер на суперлайнера Starship Titanic… което би трябвало да има и хубавите си страни - този огромен лайнер и неговите роботи изцяло на ваше раположение… not a bad idea! Естествено първата ви работа е да повикате The Receptionist (Deskbot) Marsinta Drewbish и да се настаните удобно… да-а-аа… Точно така… Welcome on board, пътник Номер… ъъ-ъ-ъ… Едно… Каква кабина предпочитате? Тип закуска? Вестник?… Великолепен избор, Sir! Съвсем сигурна съм, че кабината, която съм Ви, приготвила, НЯМА да ви хареса, ха-ха… Sir! Ето, това е и вашият

първоначален проблем за разрешаване!

Вие сте единственият пътник на борда и от вас се очаква да спасите целия кораб (и да успеете да се върнете на Земята) - но това не може да попречи на Marsinta (на която и трите индикатора са ударили до крайност в червеното) да ви завре в кибритена кутийка (която кой знае защо се води каюта), и което е по-лошо - да ви даде статус на пътник Super Galactic Traveller Class - което е учтив начин за описване на най-долнопробната трета класа! Да оставим настрана нараненото ви самолюбие, но като треторазреден пасажер нямате достъп почти до никъде - освен може би до терминала за въздушна поща Succ-U-Buss (I suck, I blow)… Като че най-належащата ви задача е да прилъжете по някакъв начин Miss Drewbish и да се доберете до free upgrade за по-горна класа… Но все пак най-напред проверете и каютата си - може би дори там ще се намери нещо,



което да ви бъде полезно!

А ето за десерт и главния недостатък на играта (ако приемем, че странностите на този quest не са недостатъци) - вашето движение в играта е базирано на набор от (сравнително) малки AVI файлове - които поне от CD ROM drive се четат досадно бавно! Разбира се, ако имате възможност да направите пълна инсталация на твърдия си диск (само 1.3 GB!), нещата навярно ще изглеждат значително по-приятно… Но аз не разполагах с тази възможност - и бавното движение на моменти направо ме вбесяваше!

Ако сте върл фен на Douglas Adams… и ако чувството ви за хумор съвпада с това на автора… и ако сте в състояние да не се дразните от бавното движение… и ако общуването с шантави роботи и странните разговори са в състояние да ви забавляват… Тогава може би този (в действителност много добър като plot и като трудност) quest ще ви хареса… Но едно е сигурно - това няма да стане игра, която би се играла и след години… А пък за моето лично мнение ви оставям да се досетите сами!

Ник Мортимър



PEOPLE'S GENERAL



Производител: **SSI**
www.ssionline.com
Изисквания: **P100, W95, DirectX6.0, 140 MB HDD**

Доживяхме вече и до първата игра, която не може изобщо да тръгне, ако не сте инсталирали DirectX 6.0! Не че компютърът се претоварва до такава степен, че е закъсал за тези няколко процента теоретично повишаване на производителността... Ама друго си е в рекламата да пише "използва най-новите технологии и т.н...". А всъщност новата, седма пореди игра от "генералската" серия на SSI, си е доста хубава и няма нужда от разни рекламни трикове, за да привлече вниманието на геймърите! (И ако бъдем честни, аз изобщо не съм сигурен, че тази игра е наистина седма поред - но поне знам, че е НАЙ-МАЛКОТО седма...)

И SSI май си остава единствената компания, която все още успява да направи интересни wargames, като използва поостарелия принцип на движение по полета с форма на шестоъгълници (hexes). Навярно много от вас си спомнят, че началото на тази поредица бе положено през 1994 г. със Panzer General - това бе истински хит, най-вече поради успешното съчетаване на сложен gameplay (даващ възможности за творчески изяви и решения на играчите), и същевременно крайно удобен и интуитивен интерфейс! Естествено поредицата бързо-бързо бе продължена - и далеч не всички нови игри бяха успешни! В Panzer General влизахте в кожата на главнокомандващ от Вермахта и в зависимост от успехите си на бойното поле имахте възможност да превземете Москва, Лондон и дори Вашингтон! Интересното освен това бе, че трябваше не само да спечелите поредния етап от кампанията си, но огромно значение имаше и за колко точно време (хода) сте постигнали победата си!

Съвсем скоро след това бе пуснато и продължението - "Allied General", в което вече бяхте от другата страна на фронтовата линия... и уж бе същата игра, ама се оказа, че малкото направени промени са крайно неудачни! Последваха нови добри попадения (Fantasy General) и още по-трагични случаи - Star General... докато миналата година SSI се върнаха към оригинала и пуснаха Panzer General 2 - което определено бе нов успех. Единствените критики към нея бяха липсата на достатъчно новости - графиката бе модифицирана (псевдо 3D) и бе добавена възможността по време на играта войските да получават leader - командващ офицер, който с личните си качества в някои случаи драстично можеше да подобри бойните качества на съответния unit! Само за пример - през дъждовно време и снеговалеж изтребителите и бомбардировачите не можеха да нападат и да бъдат нападани... но боен самолет със съответния лидер вече можеше да атакува (и пак оставаше неуязвим)! Вероятно повече нови "хитрости" действително нямаше да навредят, но дори и така играта не беше никак лоша - и нищо чудно, че аз поне се зарадвах, когато узнах че вече се работи по следващата серия! И така, най-сетне се появи и тази дългоочаквана нова Peoples General.

Първата ми асоциация, когато прочетох заглавието бе...





Peoples Republic of China

и не сбърках! Темата на тази wargame е... Третата световна война! Многомилионната армия на Китай се опитва (заедно с няколко съюзници) да завладее Азия и да си осигури Lebensraum! Съюзниците на Китай са Северна Корея, Виетнам и... дръжте се да не паднете... няколко местни руски "феодали", които се опитват да се откъснат от Кремъл и да създадат собствени държави! Колкото до вашата роля - може да ви е тъжно, но няма да можете да се изживеете като китаец... ще се наложи да бъдете главнокомандващ многонационалните сили на ООН и да спасите Азия от червената опасност!





Играта е абсолютно класическа - походова и с познатите hexes, а графиката много прилича на видяното от Panzer General. Можете да играете отделни сценарии или ДЕВЕТ (не е печатна грешка, наистина са толкова) кампании. За успехите си в битките печелите prestige (не пари) и можете да разменяте този prestige за нови units или различни ъпгрейди, като някои от "покупките" можете да правите и по време на самите битки, докато за други ще трябва да изчакате края на текущия сценарий. В началото на всеки сценарий разполагате наличните си войскови единици на "входните точки" на картата, като се опитвате да се съобразявате с това, което е известно за противника; след това имате някакво количество ходове, за които трябва да постигнете целите си - да превземете предварително определени victory objectives. В зависимост от това, дали ще успеете, и което е по-важно, за колко време ще успеете, получавате и по-нататъшното развитие на кампанията. Всъщност не съм имал възможност да проверя при тази игра как точно е, но при оригиналния Panzer General спечелването на сценария едва през поледните ходове беше практически равносилно на поражение - което добавя допълнителна интрига и допълнителен интерес към играта!

Новостите: за графиката вече споменах - там промените са най-вече козметични; в играта обаче има доста неща, сред които дори

една революционна новост

Това са военно-въздушните сили - в предишните игри имахте изтребители, бомбардировачи и многоцелеви самолети; в тази игра като активни участници имате САМО хеликоптери! За сметка на това е въведен терминът "въздушно превъзходство" и разполагате с определен брой "типови" опции за използване на помощ от ВВС (нещо подобно имаше в Army Men) - "air recon", "air strike", "defensive air support" и т.н. Всяка мисия струва определен брой точки - и ако използвате поне една мисия, тези точки намаляват с процента "въздушно превъзходство" на противника. (Ако например съотношението е 80:20 във ваша полза, и сте използвали 30 точки през този ход, то ще загубите най-малко 20% от 30, т.е 6 точки; освен това допълнително ще загубите и точки, съответстващи на сваленте самолети.)

Другите нови неща са свързани най-вече със сериозно повишените възможности за

индивидуализация за войсковите единици

Освен наличието на лидери, при закупуването (или ъпгрейда) на войската можете да закупувате и различни технологични усъвършенствания (units attachments)





- например "air defence", "anti-tank", "special munitions" и др. - като тези ъпгрейди (които не могат да бъдат повече от два), се отнасят само за конкретния unit! (Наличието на подобни attachments е съвсем логично - абсолютно нормално е на един пехотен полк да се добави малко повече техника за противовъздушна отбрана или пък няколко допълнителни ПТУРС-а.) Освен тези преимущества някои units имат и до две "вградени" специални качества - и вижте какво се получава при правилен подбор! На практика можете да имате unit с до ШЕСТ специални качества (ако има и лидер), което може да го превърне в абсолютен "убиец" при превземането на градове... или пък точно обратното - в неуязвим защитник! И само за сведение - производителите са приели, че войските на ООН имат леко технологично преимущество, поради което и ъпгрейдите "струват" малко поевтино; за сметка на това силата на китайците е в тяхната пехота - китайските пехотни units са с 50% по-големи. Ако един такъв пехотен unit е елитен, то той може да бъде надстроен с още 50% - и това го прави почти ТРИ пъти по-силен от един обикновена пехотна единица! (И нямам грешка при пресмятането, защото самите елитни войски дори при равна численост имат сериозно превъзходство над новобранците.)

В сила са и всички останали типични правила

за игрите от "генералската" серия - за "автоматичната" артилерийска поддръжка, за ползата от окопаването (entrenchments), за обсега на spotting и влиянието на климатичните особености върху този параметър. Все пак дори и при уж "типичните" правила има някои промени - например сега съществуват три степени за идентификация на вражеската войска! Един enemy unit може да бъде изцяло разпознат и идентифициран, може да бъде "spotted" само на външен вид (без да е ясен конкретния му вид и сила) и това му дава известен процент бонификация на бойните му качества; а може дори изобщо да не се вижда - на картата се появява само един правоъгълник с въпросителна в него, което е индикация, че тук има нещо... Не се оставайте да бъдете изненадани от артилерията - обсегът на действие (и на support) е увеличен неимоверно, но за сметка на това са намалени наличните боеприпаси (а има и няколко други доста важни промени, които обаче бързо ще успеете да ги забележите, когато ви "цапнат по главата"...). Естествено не бива да забравяте, че стрелбата от разстояние значително намалява ефективността, както и това, че не бива да се втурвате "презглава" в области, които ви се струват празни - противникът едва ли е толкова услужлив и ако някой ваш unit се остави да бъде "surprised" ще бъде цяло чудо, ако изобщо оцелее...

Играта Peoples General ще бъде интересна на всички, особено като се имат предвид огромните възможности за индивидуализация на войските и съответно наличието на цял куп способи и подходи за постигането на набелязаните цели - а това дава възможност и за силно индивидуализирани прояви на всеки с "генералски" наклонности! Което пък лесно може да бъде изпробвано в multiplayer режим...

Генко Велев









Strategy guide

Всеки нов брой – нова рубрика! Май така започнахме да правим в нашето списание – и целта е, разбира се, да се опитаме да ви помогнем, за да губите по-малко време (и да ви остане повече за игра!) в разучаването на някои хубави, но действително много бавни за изучаване игри!

И така, темата на този брой е Might and Magic IV:

Party creation

Към играта е предвидена група герои за Quick Start, но естествено истинският майстор не може да остави такава важна работа на някакви си програмисти, така че започваме: основният принцип е елементарен – играта неслучайно е наречена Might & MAGIC: можете да спечелите с група само от 4 knights, но значително по-лесно ще ви е да спечелите с група, съставена само от 4 sorcerers! Ето по тази причина здравият разум изисква да включите spellcasters, разполагащи с възможност да използват всички налични видове магия – а те в M&M IV са ДЕВЕТ – и към всеки тип има по единадесет различни spells. За щастие нещата не са толкова сложни – деветте вида са разпределени в три групи: Cleric type – spirit, body, mind; Sorcerer type – fire, air, water, earth; и light/dark magic. Възможните класове персонажи не са много – само шест – и това на практика ограничава „разумните комбинации" от герои до десетина. За подробни данни за класовете можете да използвате Табл. 1, но по принцип шестте налични класа всъщност са образувани чрез комбиниране: knight; cleric; sorcerer; knight+cleric=paladin; knight+sorcerer=archer; cleric+sorcerer=druid. Единствено рицарят не може да използва абсолютно никаква магия. И едно изключение – light/dark magic може да се използва само от „чистите" spellcasters, т.е. само от cleric и sorcerer (но не и от друида).

Една от най-балансираните възможни комбинации е „Paladin-Archer-Cleric-Sorcerer".

Не е трудно да се забележи наличието на по двама spellcasters от абсолютно всяка група; слабото място на тази четворка е магьосникът – ще трябва да полагате специални грижи за неговото здраве поне до средата на играта. Малко по-силна група е „Knight-Archer-Cleric-Druid" – недостатъкът на тази комбинация е наличието на само един spellcaster с light/dark magic; за сметка на това друидът можете да използва щит, а и набира по-бързо hit-points от магьосника... Разбира се, това са само примерни комбинации – никой не може да ви попречи да си наберете каквато ви хареса друга „великолепна четворка".

Ако сте обърнали внимание, комбинацията от „quick start" е именно „Paladin-Archer-Cleric-Sorcerer" – почти идеална, стига само да си бяха направили труда за малко „fine tuning": става въпрос за разпределението и преразпределението на 50-те точки по седемте основни характеристики на персонажите! И действително – в самия New Sorpigal има кладенец, който „безплатно" увеличава показателя „luck" на всеки до 15 (и понеже е на „порции" по 2, на практика може да постигнете и 16). При това положение всяка точка, заделена за „luck" при създаването на характерите, си е жива загуба – не само това, естествено можем бързо да свалим по 2 т. „luck" от всеки герой – и ето как вече имаме 58 т. за началото! По-нататък – за какво са му на рицаря intellect и personality – хайде по –2 т.! Аналогично –2 personality за archer и sorcerer и –2 intellect за paladin и cleric (но не пипайте друида) – и ето как вече имаме над 60 pts за разпределяне... Сега къде да подсилим? Най-напред – endurance! Най-много на магьосника, после на друида и т.н. – по обратния ред на Табл. 1... После – повече intellect за sorcerer и archer, повече personality за paladin и cleric и повече и от двете за друида! И готово – за останалите характеристики можете и да не се безпокоите много! Ще намерите кладенци, които да ги повишат до 15 (16) по другите градове!

Табл. 1

Class	Magic	Armor	Shield	Weapon	Bow
Knight	No	All	Yes	All	Yes
Paladin	Cleric	All	Yes	All	Yes
Archer	Sorcerer	Chain	No	All	Yes
Cleric	Cleric/Light/Dark	Chain	Yes	Blunt/Staff	Yes
Druid	Cleric/Sorcerer	Leather	Yes	Mace/Staff/Dagger	Yes
Sorcerer	Sorcerer/Light/Dark	Leather	No	Staff/Dagger	Yes

Класовете са подредени по низходящ ред по физически данни

Skills and skill points, expert and master degree

Третата част от съставянето на стартовата четворка е подбирането на първоначалните skills. По принцип притежаваните от



персонажа умения са най-важната му характеристика: за разлика от много други игри в M&M IV повишаването на бойните и на магическите способности не зависи от натрупването на experience points или качването на level, а от наличието и от степента на съответния skill. Получаваме experience points за решени quests и за убити врагове, набирането на определено количество experiemce ви дава възможност да „тренираме" героя срещу заплащане и той качва level; срещу това получаваме +hit points, +mana points и +skill points; и едва тогава заработените skill points вече можете да разпределите между различни skills (но можете и да ги оставите в резерв за по-късно използване). Уменията може да се повишават "количествено" и "качествено" – съвсем логично количественото повишаване е просто заделяне на skill points за него – 2, 3, 4... 10... 20 и т.н. – горна граница не съществува; „качественото" повишаване включва придобиването на квалификация „expert" и „master". За да разберете каква е разликата, ето ви и следния пример: Наличието и дори на само 1 т. dagger skill дава възможност на съответния герой да се бие с dagger, придобиването обаче на степен „expert" дава възможност за използване на нож и в лявата ръка – т.е. на практика удвоява melee damage, които персонажа може да нанесе. Не ни е възможно в тази статия да разгледаме всички skills, но пък те са подробно описани в on-line help (right-click) в играта. По принцип обаче ползата от много умения не е особено голяма, без да сте придобили поне степен „expert" (а за някои дори и майсторска степен), така че не разпределяйте веднага спечелените skill points – стремете се да ги използвате там, където биха били най-ефективни на момента – или дори ги акумулирайте, за да можете бързо да придобиете „expert" или „master", когато ви се отдаде случай.

Кои skills да вземете за стартовата четворка

В никакъв случай не вземайте diplomacy – това е единственото АБСОЛЮТНО безполезно умение; не вземайте също и repair, identify, perception, merchant и disarm traps – всички тези умения са крайно необходими, но можете веднага да ги купите в New Sorpigal, при това сравнително евтино! Не вземайте meditation, bodybuilding и learning – тези умения са също крайно необходими (особено първите две), но са практически безполезни на степен „едно" – по-добре изчакайте, докато имате възможност да заделите повечко skillpoints за тях по-късно в играта. Опитайте да вземете bow, shield и plate(chain) armor – тези умения не се продават в New Sorpigal, вземете и колкото може повече магии (spirit, fire и т.н.) – тяхното закупуване е доста скъпо (поне за началото на играта).

И малко допълнителна информация – за да станете expert в кое и да е умение, задължително трябва да имате поне rank 4; за да станете обаче master в някое умение вече изискванията са различни – но задължително трябва да сте станали expert!

Spells and spellcasting

В играта ще разполагате общо с точно 99 различни spells, голяма част от тях обаче никога няма и да ви потрябват; затова ето един кратък списък на действително необходимите от тях (sorry, но не разполагам с достатъчно място за коментар).

Fire

Torch Light	*(1 SP)*
Flame Arrow	*(2 SP)*
Protection from fire	*(3 SP)*
Fire Bolt	*(4 SP)*
Fireball	*(8 SP)*
Meteor Shower	*(20 SP)*
Incinerate	*(30 SP)*

Air

Wizard Eye	*(1 SP)*
Protection from Electricity	*(3 SP)*
Feather Fall	*(5 SP)*
Shield	*(8 SP)*
Lightning Bolt	*(10 SP)*
Implosion	*(20 SP)*
Fly	*(25 SP)*
Starburst	*(30 SP)*

Water

Awaken	*(1 SP)*
Cold Beam	*(2/1/0 SP)*
Protection from Cold	*(3 SP)*
Water Walk	*(5 SP)*
Ice Bolt	*(8 SP)*
Enchant Item	*(10 SP)*
Acid Burst	*(15 SP)*
Town Portal	*(20 SP)*
Ice Blast	*(25 SP)*
Lloyd's Beacon	*(30 SP)*

Earth

Protection from Magic	*(3 SP)*
Stone Skin	*(5 SP)*
Stone to Flesh	*(10 SP)*
Mass Distortion	*(30 SP)*

Spirit

Bless	*(2 SP)*
Healing Touch	*(3 SP)*
Remove Curse	*(5 SP)*
Heroism	*(10 SP)*
Raise Dead	*(20 SP)*
Shared Life	*(25 SP)*
Resurrection	*(30 SP)*

Mind

Remove Fear	*(2 SP)*
Cure Paralysis	*(5 SP)*
Cure Insanity	*(20 SP)*
Telekinesis	*(30 SP)*

Body

Cure Weakness	*(1 SP)*
First Aid	*(2 SP)*
Protection from Poison	*(3 SP)*
Cure Wounds	*(5 SP)*
Cure Poison	*(8 SP)*
Cure Disease	*(15 SP)*
Flying Fist	*(25 SP)*
Power Cure	*(30 SP)*



Light

Day of the Gods	***(45 SP)***
Prismatic Light	***(50 SP)***
Hour of Power	***(55 SP)***
Paralyze	***(60 SP)***
Sun Ray	***(65 SP)***
Divine Intervention	***(70 SP)***

Dark

Day of Protection	***(70 SP)***
Finger of Death	***(80 SP)***
Dragon Breath	***(100 SP)***
Dark Containment	***(200 SP)***

Разбира се, някои от вас може да намерят приложение и на пропуснати от мен spells, но всъщност именно това е и интересното на тази игра – наличието на огромна свобода на действие за играча!

Getting started

И така, направили сте стартовата четворка и започвате играта пред градската порта на New Sorpigal. Първото ви действие е да екипирате наличните предмети – когато направите custom party, всички налични предмети се намират в раниците (за разлика от quick start party)! След това започвате обиколка из града – завирате си носа във всяка сграда (като не забравяте и вторите етажи), НЕПРЕМЕННО приберете двете конски подкови, ступайте няколко гоблина (но внимавате да не цапнете някое гражданче), пийвате си студена вода от фонтаните за да се излекувате, приемате всички available quests, показвате писмото на един подозрителен тип в кръчмата и гушвате 1000 жълтички, купувате си членство в местните гилдии, разглеждате магазините (но не купувате нищо освен ВСИЧКИ лечебни треви и ВСИЧКИ празни бутилки за направа на potions); пийвате от третия фонтан (+10 might) и се качвате на хълма на изток – там има меч в камък, за да го вземете ви трябва персонаж с might 25+; не бързайте също така да купувате skills... Търсете също подходящи NPC (ако сте решили да наемете някого – вижте по-долу съответния раздел)... и поглеждайте часовника – още същия ден хванете дилижанса за Castle Ironfist! Там не забравяйте да вземете двете конски подкови и бегом в двореца – показвате отново писмото и получавате цели 5000 жълтици плюс достатъчно experience points за да качите 2-3 нива.

НЕ ТРЕНИРАЙТЕ! Там е ужасно скъпо!

Оглеждайте се за нужните NPC, приемете всички available quests и НАЙ-ВАЖНОТО – станете член на всички гилдии, след което закупете за всички персонажи САМО bow skill и естествено найхубавите лъкове, които можете да намерите! (На мен ми се струва, че е най-изгодно да наемете двама NPC, които дават merchant skill – само от тези покупки вече ще си възстановите разходите за наема.) Екипирайте лъковете и се върнете в New Sorpigal. Вече може да тренирате, също така би трябвало да имате достатъчно пари, за да закупите САМО за един от персонажите си identify, repair, perception, disarm traps и merchant skills. Ако имате knight в състава, нека той да придобие тези умения, ако не – оставете ги за паладина (въобще ръководният принцип за уменията трябва да е следният – нека по възможност всички spellcasters да се занимават поне в началото САМО с това, заради което сте ги взели – с магии!). Не хабете skill points да ги обучавате в немагически умения – разни чугунени глави като рицаря спокойно могат да се справят с тях!) Разбира се, купете и по преценка някои умения за боравене с оръжие, както и умението leather (за използване на leather armor). В никакъв случай

НЕ ИЗПОЛЗВАЙТЕ skill points за повишаване на уменията за боравене с оръжие и броня

– на пръв поглед това изглежда много добра идея, но всъщност в началото една елементарна магия върши много по-добра работа – и е free! Пак повтарям, избрали сте цял куп spellcasters именно заради магиите – така че им дайте възможност да се занимават именно с магии, а не се опитвайте да ги правите търговци или melee бойци!

Разпределяне на skill points

След тренировката (освен това имаме и 4 подкови, които ви дават 4x2=8 skill points) разпределете наличните skill points по следния начин:

1. Един spirit expert (с магията bless; по-късно купете за него и heroism) и в никакъв случай НЕ ВЛИЗАЙТЕ в битка без тези две магии да са активни (или поне bless в началото) – разликата е огромна!!! Със следващите skill points го направете и body magic expert – заради лекуващите магии.

2. Ако имате двама spellcasters със sorcerer magic – например archer/sorcerer или archer/druid постъпете по следния начин: поставяйте ВСИЧКИ налични skill points на по-слабия магьосник (напр. archer) на WATER skill – докато достигнете rank 12 – целта е да имате ASAP един water master! През това време направете по-добрия магьосник air expert (заради wizard eye) и продължете да го подготвяте за fire master (найдобрите бойни магии). Винаги – НАИСТИНА ВИНАГИ - в град, на открито или в dungeon

поддържайте активна магията wizard eye

на поне „expert“ ниво!

3. Ако имате само един sorcerer, го направете веднага air expert, след което поставяйте ВСИЧКИ skill points на water – докато стане water master.

4. Относно този, когото сте



избрали да направите специалист в mundane skills – според мен найдобре е да сложите skill points на merchant (тъй като в началото на играта парите ще са най-сериозният ви проблем) и на identify.

Сега вече (с един spirit expert и bless, и един air expert, и wizard eye, и четири Level 3 стрелци с лък) изпълнението на първите quests (в dungeons около New Sorpigal) ще ви се стори почти разходка – и доста ще пооправите финансовото си положение !

Една особеност: water master може да получите в Mist, но преди това ще трябва да станете water expert – което вече е проблем! Нужното ви NPC се намира на остров SE от New Sorpigal, но за да се доберете до него трябва да преминете през две тежки битки; air expert се намира в New Sorpigal на втория етаж над банката – за да стигнете дотам, „кликнете" по стената и ще намерите „Fly" scroll (но внимавайте, защото кулата в града ще започне да ви обстрелва, когато литнете!). Решението на тези проблеми е да наемете Gate Master (2000 жълтици), който да ви телепортира във Free Haven – там ще намерите всички необходими ви в началото експерти (вкл. water, air и merchant) – и не по-малко важното – след като един път сте посетили Free Haven, заработват всички междуградски транспортни средства, така че ще можете да изритате наетия Gate Master (мошеникът взема 20 % от намереното злато) и да пътувате (почти) безопасно до всички градове – но НЕ ОТИВАЙТЕ в Darkmoor преди да сте поне L10 – L12. Ориентирането при пътуване ще ви бъде доста трудно без карта – но не се притеснявайте, а просто погледнете първото приложение на обратната страна на плаката!

Potions

Всички potions се получават чрез комбиниране на трите основни цвята – жълт, син и червен! Идеята на производителите е да разпитваме NPC-тата и да експериментираме! Е, спокойно може да питате и в PC MANIA (*pc-mania@iname.com*) – или просто погледнете диаграмата (второто приложение) на обратната страна на плаката! Все пак внимавайте, защото грешка при смесването води до доста неприятно „бум"!

NPC

Можете да наемате до двама спътници, които с уменията си модифицират директно съответните skills на вашите персонажи. Тук има една особеност (може би дори е bug) – двама еднотипни NPC-та нямат кумулативно (т.е. двойно) действие – освен NPC-та с merchant skill (traders, merchants и dupers). Моята лична препоръка е за самото начало да наемете двама dupers – инвестицията се изплаща доста бързо! Относно използването на Gate Master вече разбрахте, а към средата на играта ще може да си позволите да наемете Enchanter (+20 elemental resistance) и Spell Master (+4 за всички spell skills). Безсмислено е да наемате специалисти по repair (освен ако трябва да поправите нещо много скъпо в началото на играта); безсмислено е да наемате и Weapon Master – един Spell Master (в комбинация с Bless и Heroism) ще ви даде ЧЕТИРИКРАТНО по-голямо преимущество в бойните skills. Едва ли ще се нуждаете от Master Healer (5000 жълтици + 50% от намереното злато) – вашите собствени spellcasters в комбинация с лечението, което получавате срещу жълти стотинки от храмовете, обикновено се справят с всички проблеми!

Money makes the world go round

Нормалният приток на злато (от решени quests и от труповете на противниците) няма да ви стигне доникъде – тренировките за високите нива струват баснословно скъпо – и също толкова скъпи са и най-мощните spells... Единственият „легален" начин да печелите достатъчно пари е магията „enchant item"! Формулата е проста „Buy – Enchant – Sell"! Какво ви трябва, за да я постигнете? Първо – самата магия: можете да я закупите от Mist или от Free Haven (ако използвате Gate Master за телепортиране). Второ – предмети, които са „enchantable": можете да я използвате върху оръжия (обаче само на ниво Water Master) с цена поне 250+ gp, armor (shields) с цена 450+ gp и всички други предмети с цена 500+ gp. Естествено предметът трябва да е немагически – т.е. не може да наслагваме enchantment върху enchantment (логично). Трето – за да купувате и продавате изгодно ви трябва персонаж с поне Master Merchant – но за началото на играта спокойно можете да минете и с двама наети Dupers! При всички положения експериментирайте, защото различните shops дават (и искат) различни цени – и разликите често достигат до 25-30%! Четвърто и последно – шансът за успех на магията enchant item е 10% за всяка точка от water magic – което означава, че ако имаме water expert със rank 7 (примерно), шансът за успех е 70% - и шансът предметът да стане broken (резултатът от неуспешна магия) е 30%... Но затова пък си пригответе един repair expert и няма да имате проблеми!

Е, в общи линии това е! Разбира се, като понапреднете, ще установите, че по много въпроси имате различно мнение от написаното в статията – но както по-горе (май) вече казах, хубавото на този тип игри е именно реалната свобода на действие, с която разполагате и възможността да постигнете целта си по най-различни (дори и доста криволичещи) пътища!

Така че just sit down, relax and enjoy the game!

Betrayal in Krondor

Производител: **Sierra**
Изисквания: **386, 4 MB RAM, 15 MB HDD**

Към края на миналата година Sierra пусна на пазара играта Betrayal at Antara, която трябваше да бъде продължението на RPG-хита от 1994 година Betrayal of Krondor. Всъщност двете игри нямаха абсолютно никаква сюжетна връзка помежду си – единствените общи неща бяха предимствата и недостатъците на старата игра, които Sierra грижливо се постара да останат и в новата. И двете RPG-та бяха с демоде (за времето си) графика, и двете имаха много елементи, които отстъпваха от "каноните" на жанра, и това (разбира се) предизвикваше недоволството на заклетите фенове. Вероятно по тази причина Betrayal at Antara не можа да повтори успеха на първата част и отмина почти незабелязана... Междувременно Sierra официално обяви (с рекламна цел), че пълната версия на Betrayal in Krondor може да се изтегли от всеки напълно безплатно чрез или направо от ftp сървъра на компанията – и веднага се оказа, че почти 30% от феновете предпочитат да играят на старата, а не на новата игра (поне такова е впечатлението, което получавате като посетите съответния message board на Sierra). А силата на оригинала беше главно в

Невероятно добрия plot!

Играта се състои от 9 chapters, в които главните ви герои успяват да се забъркат в най-разнообразни приключения из всички части на необятната Империя на Крондор (или поне столичният град се казваше така, извинете ме, ако съм объркал наименованията); за приключването на всяка част ще се наложи да решите някакъв сериозен проблем, но разполагате с доста свобода на действие да обикаляте, да развивате героите си и да събирате добри оръжия, магии и брони, и естествено, ще се натъкнете на много и разнообразни второстепенни quests. Главният plot се състои в това, че разпокъсаните и независими племена на Моредхелите от Северните земи са се обединили под знамето на някакъв тайнствен пълководец... и под влиянието на още по-тайнствени, но много могъщи магии! По всичко личи, че целта на това обединение е нахлуването и завладяването на Крондор. Все пак парен таратор духа – а Моредхелите многократно са се парили в опитите си да откъснат земи от Империята... Очевидно по тази причина този път неизвестният пълководец (и най-вече силата, която стои зад него) започва приготовленията си за война по друг начин – като залага на дейността на рицарите на плаща и кинжала и на предателството. Както не е никак трудно да се досетите, това е и вашата основна задача – да объркате плановете на противника и да разберете кой или какво точно е истинският враг в тази нова война!







MOTOCROSS MADNESS

Производител: **Rainbow Studios**
Разпространител: **Microsoft**
Изисквания: **Win95, P200, 16 MB RAM, 3D Video**

Сещате ли се за някой горе-долу популярен спорт, който все още не се е появил като компютърна симулация? Производителите на игри са изправени пред същия проблем. Вероятно поради това през последните месеци геймърите трябваше да се задоволяват с нови версии на стари игри (Electronic Arts публикуваха 2 варианта на FIFA98 само в рамките на 6 месеца!) или бяха изненадвани с цяла поредица "шедьоври" от типа на Bass Trophy (риболов), Deer Hunter (лов на елени), Brunswick Circuit Pro Bowling (боулинг) или последния суперхит Bird Hunter, в който можете да отидете на лов за врабчета и други пернати същества.

В такива трудни моменти за любителите на спортните игри сме благодарни за всяка прилична игра, а когато тя симулира и интересен спорт авторите могат да хранят сериозни надежди за успех на продукта. Та така спортът се оказа мотокрос, а издателите на Motocross Madness са Бил Гейтс и неговите неуморни подчинени, които полагат усилия да завладеят и пазара за компютърни игри. Като всеки продукт на Microsoft,

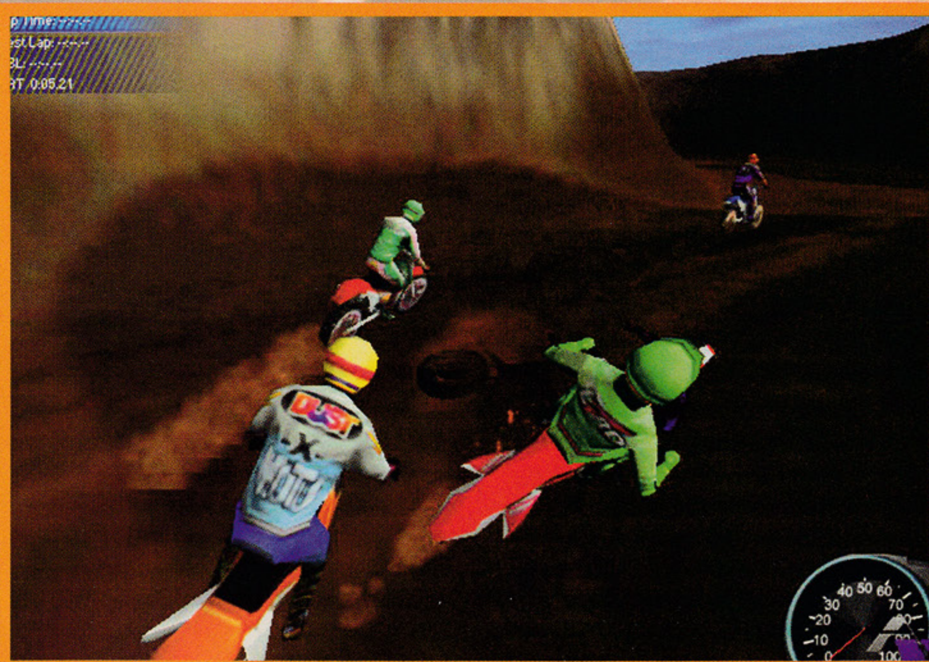
Motocross Madness е огромна игра

Още при първото стартиране геймърът се сблъсква с десетки менюта и подменюта, които предлагат стотици опции за фина настройка. На моменти човек започва да се чувства като истински мотоциклетист, който трябва да се грижи за всеки детайл на машината си. Това е малко объркващо в началото, но скоро открих, че хаосът не е чак толкова голям, а опциите дават почти неограничени възможности за експерименти. На практика в Motocross Madness има две отделни игри: доста реалистичен симулатор и чист екшън от типа на Motoracer. Ако изберете симулатора, ще трябва да инвестирате доста време във фината настройка на мотора. Можете да променяте почти всички параметри на своето возило (от боята до профила на гумите и степента на ускорение на мотора), а настройките действително дават сериозно отражение върху резултатите на пистата, така че посещенията на виртуалния гараж не са чисто губене на време.

Motocross Madness предлага почти всички известни вариации на мотокроса

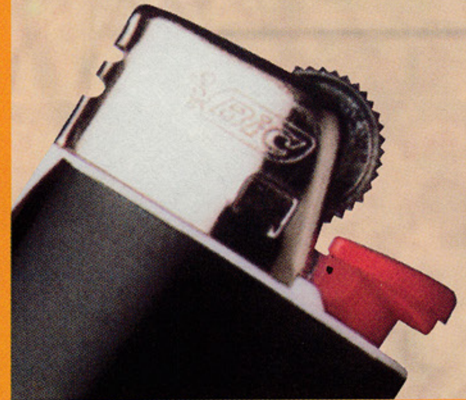
Естествено има хора, които искат да се впуснат в състезанията без да се занимават с подобни тънкости. За тях е предвиден опростен екшън-вариант на играта, в който можете директно да излезете на пистата и да се пробвате срещу компютъра или приятели (ако имате на разположение съответната локална мрежа, защото поне в България играта през Интернет все още не е възможна). Самите състезания също са изключително разнообразни, а дизайнерите са се погрижили да включат солиден брой писти и стадиони (освен това има и специален редактор, с помощта на който можете да си правите собствени трасета).

Играчите могат да се пробват в суперкрос, атракционни изпълнения, традиционни състезания и надбягвания из големи равнини, осеяни с най-различни препятствия. Освен това има нормални със-











тезания, тренировки срещу по-леки и по-трудни съперници и симулация на пълен състезателен сезон, където можете да се пробвате във всички категории и на всички трасета.

За разлика от предишни игри на Microsoft (Outwars, Monster Truck Madness 2) този път човек трудно може да се оплаче от графиката. Първоначално Motocross Madness е била замислена като

графична демонстрация на новата технология Talisman

и чак по-късно Microsoft и Rainbow Studios са решили да направят "истинска игра" от своето демо. Графиката на Motocross Madness е доста добра и използва напълно възможностите на модерните 3D ускорители, а програмистите са се постарали да включат поддръжка за всички 3D карти, които имат достатъчно мощност, за да се справят с комплексната графика. От друга страна в играта не е включен никакъв софтуерен режим, така че ако нямате Direct3D-съвместима карта с добри възможности едва ли въобще ще можете да я стартирате. При контролите нещата стоят по подобен начин. Практиката показа, че за постигането на добри резултати е необходим дигитален джойпад с поне 6 бутона. Опитите за игра с клавиатурата и аналогови джойстици в повечето случаи водят до трагични резултати и последни места в състезанията, така че е добре още отсега да помислите и за покупката на добър джойпад.

Motocross Madness ме изненада изключително приятно. Rainbow Studios не само са успели действително да направят нещо оригинално, но и са отстранили повечето от досадните недостатъци на досегашните екшъни на Microsoft. Това пък за пореден път трябва да напомни на конкуренцията, че Бил Гейтс очевидно има сериозни намерения в областта на игрите...

WING COMMANDER SECRET OPS

Виждали ли сте компилация между телевизионна сапунена опера, фантастичен екшън и компютърен симулатор на космически кораб? Вземете си играта Wing Commander: Secret Ops, и ще се убедите, че такова животно има. Най-новото произведение от поредицата на Origin за земната Конфедерация, нейните космически асове и безбройните им междупланетни войни с агресивни чуждоземни раси изникна на геймърския фронт по твърде необичаен начин. Изненадващо по всички сайтове за компютърни игри в Интернет гръмна поразяваща новина - Origin пуска по мрежата

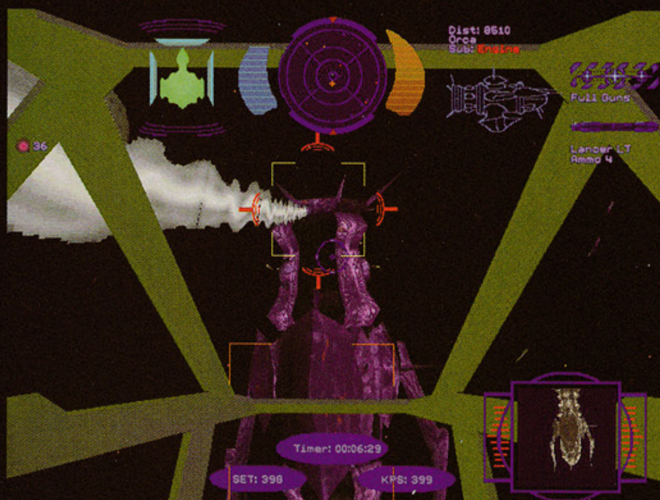
безплатно продължение на миналогодишния хит

Wing Commander: Prophesy, което представлява абсолютно оригинална игра. Грешка няма, можете да се сдобиете с нея без да платите пукнат грош на фирмата-производител. Единствените ви разходи ще отидат за download-а на около 120 мегабайта, което при качеството на повечето български Интернет-услуги може да погълне едномесечния тра-



фик на почти всеки средностатистически потребител ;-). Затова най-добре си вземете демото от диска към новия брой на PC Mania.

След като изтеглите играта обаче ще се убедите, че всъщност не я получавате абсолютно безвъзмездно. На практика безплатното разпространяване на Wing Commander: Secret Ops представлява едно гигантско маркетингово проучване на потенциалния пазар на космическите симулатори. За да подкараме играта, трябва да се сдобиете със специален регистрационен код от фирмата-производител, който е строго индивидуален за вашето копие. А за да го получите, първо трябва да попълните гигантска бланка, където трябва да си кажете и майчиното мляко. Ще трябва да споделите какви игри предпочитате, откога следите поредицата Wing Commander, откъде сте научили за последното продължение, по какви други симулатори си падате, по колко време отделяте за геймки, на каква система работите и какво ли още не. Така Origin ще направи може би най-голямото проучване на геймърската аудитория, и то без да направи почти никакви разходи.



Другото странно нововъведение във Wing Commander: Secret Ops е, че структурата ѝ

наподобява телевизионен сериал

в стил „сапунена опера“, но с доста повече патаклама. След като изтеглите играта, регистрирате я и започвате да избивате космическите кораби на инопланетните ви душмани, с ужас ще откриете, че след петата мисия играта ви казва „бай-бай“ и триумфално ви изхвърля. Не се плашете, това не е поредният блъф за „безплатната“ игра, която заработва като хората само срещу „незначителна“ вноска „в зелено“. Просто фирма Origin се е погрижила да получите новия Wing Commander „на час по лъжичка“ или по-точно по веднъж седмично. Играта е разделена на седем епизода, като по един от тях излиза всеки четвъртък в продължение на месец и половина. Размерът им не е голям - по 400-500 килобайта и може да бъде грабнат от Интернет за отрицателно време. Новата стратегия на Origin може би е малко изнервяща за геймърите, но в нея определено има логика. Според пазарните стратези на фирмата повечето от досегашните симулатори от серията Wing Commander обикновено се изиграват за един уикенд и след това геймърите трябва да чакат около половин година за пакет с допълнителни мисии. Аз лично изключително се ядосах на новата структура, тъй като изигравах епизода за час-два и после ежедневно посещавах страницата на Origin с надеждата, че фирмата се е излъгала да пусне продължението малко по-рано от бленувания четвъртък. А освен това хич не си падам по сериалите!

Не бива да забравяме обаче, че превръщането на Wing Commander в своеобразен геймърски сериал ще привлича всяка седмица маса любители на компютърните забавления (като мен самия) в Интернет-сайта на Origin, а това определено ще има доста мощен рекламен ефект. Просто покрай безплатните епизоди на Wing Commander: Secret Ops потребителят ще може да разгледа и другите платени продукти на фирмата-производител. Струва ми се обаче, че ще си спестите целия този ужас „а ла сапунена опера“. Според моите сметки, когато си купите списанието ще можете да изтеглите всички епизоди накуп с изключение може би на един-два... Все пак стига съм разсъждавал на тази тема, защото малко се пооплеснах от самата игра.



Действието на новия симулатор започва там, където свършва Wing Commander: Prophesy.

В предишната игра въоръжените сили на земната Конфедерация и империята на котко-подобните Килрати са принудени да се съюзят срещу нова заплаха - високоразвита раса от насекомоидни същества, която не се опитва да пороби другите цивилизации, а просто да ги изтрие от лицето на земята. Инсектите нахлуват във владенията на Килратите и започват да громят колония след колония. Пред лицето на този страховит враг заклетите неприятели от първите четири Wing Commander-а обединяват усилията си и изтикват нахлуващите орди от изследвания космос. Но изглежда не задълго...

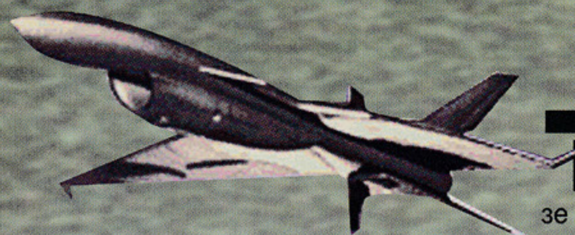
Wing Commander: Secret Ops започва с тост по случай успешния завършек на кампания срещу насекомите. Вие започвате играта в ролята на лейтенант Ланс Кейси, син на ветерана от първите четири игри Айсмен. След като в миналата серия успешно повоюва под командването на земния ударен кръстосвач „Мидуей“, Кейси получава нова задача. Младият ас трябва да ескортира първия полет на крайцера за омиротворителни операции „Цербер“ - най-новото постижение в земната военна технология. За нещастие с първия си полет новият звездолет попада и в първата си битка. Корабът е заклещен от космическа флотилия на буболечките и то не във владенията на Килратите, а в сърцето на земната Конфедерация! Изглежда пак ще има война и то още по-жестока от предишната. „Цербер“ трябва да направи всичко възможно, за да спре нашествениците и да извести останалите земляни за надвисналата опасност. Но дали ще може...?

Втората война с буболечките

И този път на помощ се притича ескадрилата от елитни пилоти, събирала боен опит в продължение на пет Wing Commander-а. Отново трябва да карате леки изтребители, скорострелни прихващачи и окичени с ракети и бомби тежки бомбардировачи. Както и в предишните серии ще трябва да обикаляте като побъркани навигационните точки в различни звездни системи и да превърнете в междузвездни отломки корабите на враговете ви. Операциите са общо взето три типа - разузнаване, патрулиране, ескорт на крайцери и цивилни звездолети или пък атака на вражески команден кораб. Общият брой на мисиите е 56 - от 5 до 8 във всеки епизод. Интересен момент във Wing Commander: Secret Ops е, че всеки епизод може да се мине по два начина - в зависимост от това дали изпълните всички задачи в някоя от първите мисии или не. Това прави действието на играта малко по-разнообразно. Иначе структурата на битките се запазва. Интересен момент е, че всяко от различните видове оръжия може да се окаже неприложимо в дадена ситуация или пък най-доброто решение - в друга. Например някои самонасочващи се ракети трудно прихващат определени вражески изтребители. Скорострелните оръдия пък за секунди изгълтват цялата енергия на кораба, ако пилотът е неточен. По-големите и статични кораби на противника (например тип „Баракуда“) може да се обстрелват дори с неуправляеми ракети, а крайцерите се взривяват само с торпеда. За жалост и във Wing Commander: Secret Ops не може да си подбираме изтребителя, на който трябва да летите...

Момчил Милев

M.A.X.2



Производител:
INTERPLAY
Изисквания:
P 133, 16 MB RAM,
2 MB Video Cardx



Тази игра имаше много интересна и поучителна съдба – първата ѝ част излезе някъде преди 2 години, точно в разгара на C&C-манията – и естествено остана недооценена и пренебрегнатата! По едно време обаче геймърите вече започнаха да усещат, че ги будалкат – появиха се десетки Command&Conquer-имитации (или Clone&Conquer, както ги наричат в западните списания) – и някой да помни нещо от това, което заля пазара през миналата година (освен Total Annihilation)? Същевременно Interplay обявиха плановете си за промени в продължението на Max – и гледай странна реакция! Лавина от писма и електронна поща заля както производителя, така и водещите списания за игри, с едно-единствено искане – оставете поне една игрица да бъде малко по-различна... Впрочем самият факт, че Interplay започнаха да правят именно Max 2 (а не избраха някакво ново заглавие), показва, че така както уж нямаше успех, първата част е била продадена в достатъчни количества, за да се изплати и дори да излезе на печалба!

Е, сега не остава нищо друго, освен да инсталираме най-сетне новата игра и видим какво се е получило... Разбира се, първото нещо след инсталацията е да си изтеглим от www.interplay.com съответните patches (дали някога вече ще бъде направена игра, която да бъде лишена от поне 2-3 сериозни бъга?).

Mechanized Assault & Exploration

Така се наричат роботизираните войски, създадени от разумните раси, членуващи в галактическото обединение Concord. Това всъщност са не само войски, но и





цели заводи за производство и дори за строителство, както и различни отбранителни съоръжения. Всяка бойна единица и всяка сграда се управлява от изкуствен разум, създаден на базата на копирания интелект на живи същества. По този начин може да бъде колонизирана практически всяка планета и да бъдат водени мащабни битки без да бъде убито нито едно разумно същество! Първите войски от този тип бяха създадени, когато расите от обединението Concord се опитаха да попречат на хората да създадат извънземни колонии – и това естествено бе оригиналната игра



Max! Когато хората успяха да преодолеят извънземната блокада, останаха само две възможности – или сключване на мирен договор и приемане на човечеството като пълноправен член на съюза, или започване на продължителна война, която със сигурност би изтощила материалните ресурси и на двете противникови страни. За щастие разумът надделя и всичко беше добре... докато се появиха

странните Sheevats

И всичко започна отначало! Защото разликата между тях и цивилизациите, членуващи в Concord беше прекалено голяма! Шиивватите бяха биоцивилизация и не се притесняваха особено от загубата на един или повече индивиди – защото техните инкубатори винаги бяха готови да възстановят загубите! Дори техните сгради и отбранителни съоръжения бяха видоизменени живи организми. (Кой от кого е преписвал – дали Interplay от Blizzard или обратното?)

За разлика от първата част сега вече разполагате с цели ЧЕТИРИ кампании, три от които от страната на клановете на Concord и една за Sheevat, можете да пробвате и multiplayer game, отделни сценарии или custom game на предварително създадени карти (но със случайно генерирани ресурси). Върлите любители на Command&Conquer ще бъдат доволни, тъй като веднага ще забележат познатата опция за игра в реално време – и ще получат поредната нелоша и доста трудна RTS; тези обаче, за които понятието стратегия включва не само екшън, но и доста време, отделено за мислене, могат да превключат на

Simultaneous turns

и ще имат на разположение нещо уникално! В рамките на самия ход действието се развива в реално време, като обаче разполагате със съвсем ограничени ресурси и огнева мощ (брой изстрели); това естествено дава предимство не на този, който построи повече танкове (всъщност материалните ресурси са толкова ограничени, че едва ли някоя от страните ще може да създаде типичната за C&C огромна армия), а на този, който съумее по най-интелигентен начин да направи upgrade на точно определени units и сгради и естествено така да построи своята защита или атака, че максимално да се възползва от преимуществата си.



Когато стартирате самата игра, ще се почувствате малко странно, особено ако сте играли и оригинала – графиката е уж почти същата, но въпреки това ще имате нужда от време, докато привикнете... И тук ще се прояви най-голямата новост – истинският 3D терен! Предполагам, че тези, които нямат спомени отпреди, ще бъдат по-добре – защото на мен специално ми отне доста време (и няколко рестартирания на играта) докато поне отчасти привикна с повишената трудност, създавана от насечения терен! Всъщност принципите, на които е базирана самата стратегия, са елементарни (и има някои дребни разлики от първата част, които няма да изброявам). Основните ресурси са два – находища на raw material и на gold. Играта обаче, и теоретически, и практически можете да завършите и само с източници на raw materials, тъй като златото служи единствено и само за upgrade (това важи най-вече за сценариите и кампаниите, които по правило не са особено дълги; на custom game от няколкостотин хода обаче едва ли ще имате сериозни шансове срещу технически по-съвършените войски на противника). За да добивате суровините, трябва да строите стационарни mining station; самите находища са неизчерпаеми, но за сметка на това количествата, които получавате всеки ход са минимални. И сега ВНИМАНИЕ – идваме до

основното ограничение

един път построени, всичките сгради, отбранителни съоръжения и units не изискват повече материални разходи – но изискват доста сериозен upkeep от енергия. Енергията се получава от power plants, които обаче про-



извеждат енергия от... точно така, чрез преработка на raw materials... Споменах ли вече, че количеството материал, който може да получавате всеки ход, е съвсем ограничено? И че самите производствени сгради също изискват известен разход на материал (но само докато реално произвеждат нещо). Ето как всеки момент ще бъдете изправени пред доста сериозни проблеми – какво да направите – противовъздушна отбранителна кула (противниковите бомбардировачи могат да бъдат very nasty), артилерийска кула или просто нова радарна станция, която да покрие мъртвия ъгъл, образуван от леката впадина на терена? Или може би е крайно време да построите корабостроителница? Или да изпратите един constructor до онова там находище на raw material за нова mining station? Но пък там липсва каквато и да е защита – два противникови скаута ще са достатъчни да му видят сметката... а няма достатъчно енергия за нови отбранителни съоръжения или пък за 2-3 допълнителни танка... и не бива да се забравя, че противникът навярно вече добива злато и е построил няколко research centers, така че няма да мине дълго време и ще бъдете съвсем безпомощен срещу вражеските ракетоносци, които вече имат по-голям радиус на стрелбата от вашите защитни кули! Добавете към това и невероятно добрия AI на противника (на степен на трудност god, разбира се) – едва ли ще дочакате някоя хаотична атака, която да набута вражеските бомбардировачи под дулата на вашите зенитки; противникът обикновено изпраща напред units с голям обхват на сканиране – например скаути, които да огледат за слаби места във вашата защита или дори за наличието на мъртви, необхванати от радарите полета... нищо чудно скаутите да успеят да прехванат и някой от вашите engineers или constructors; после ще се появят с радарни самолети AWACS (добре охранявани от изтребители), които ще започнат да следят всяко ваше движение и всеки ваш пропуск... и май не споменах инфилтраторите? Това са войски, оставащи невидими за следящите радари (които все пак са само бойни машини), и имат уникалната възможност да неутрализират сложната електроника на вражеските units, така че те остават в принудително бездействие за един или повече хода (например радара, без който вашите ракетни установки и зенитни кули са практически безпомощни и беззащитни); не само това – опитните ветерани-инфилтратори дори могат да пленяват подвижни вражески единици (така е, тези слабаци не се осмеляват да излязат насреща и да се бият като истински войници!)...

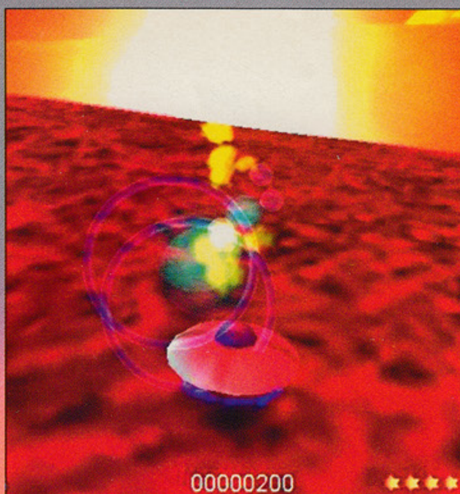
Ето, това е най-общото описание на MAX 2: Mechanized Assault&Exploration – разбира се, има още цял куп други подробности, хитрости и тънкости, но за това освен ръководството (малкото ви братче не е загубило пак ръководството, нали?), ще имате и много подробна (и добре илюстрирана on-line help), така че като пак ви бият следващия път недейте да се оплаквате от липсата на информация! А пък за нас, от редакцията на списанието, остава с любопитство да следим каква ще е съдбата на тази втора част – поне аз се надявам, че много от вас ще успеят да оценят добрите неща в нея и да ѝ обърнат вниманието, което тя със сигурност заслужава.

Ник Мортитмър









RACE TO GALAMAX

Колко голяма трябва да бъде според вас игра, която използва 3D графика, 16-битов звук и има около 30 нива?

Отговорът е 9.2 MB! Точно толкова е обемът на първата творба на новата фирма Mind Mechanics. При това The Race to Galamax е доста приличен екшън, а графиката не е чак като тази на Unreal, но предлага достатъчно зрелищни специални ефекти, за да привлече вниманието на разглезените от най-новите 3D екшъни геймъри.

В The Race to Galamax вие поемате ролята на специален агент на компанията IDS (Interstellar Defense Systems), която е основен доставчик на военно оборудване в галактиката. В последните няколко хиляди години обаче надпреварата във въоръжаването е довела до траен мир и между седемте основни раси не е имало абсолютно никакви военни сблъсъци. Въпреки това отделните държави продължават да изпитват съмнения към добронамереността на съседите си и полагат сериозни грижи за укрепване на защитата си. За съжаление липсата на истинска война прави невъзможно практическото изпитание на най-новите военни технологии и поради това правителствата на отделните планети организират на всеки 500 години състезание, което да провери готовността на техните защитни системи при евентуално нападение. Вашата задача е да проведете поредното издание на този "тест" и да направите опит да се промъкнете през адските машини, които IDS е инсталирала на всяка от планетите...

Както вече споменах, цялата игра е около 9 MB, така че вероятно вече се досетихте, че сюжетът е описан само в help файла. Авторите са се отказали напълно от всякакви видеоклипове, рендерирани филмчета и други украси и са се концентрирали изцяло върху самата игра. Като цяло може да се каже, че този подход не е неоправдан, защото The Race to Galamax е добре изпипан екшън с много приятна графика. Вие виждате вашия кораб от външна перспектива и за съжаление не можете да превключвате в никакви други позиции на камерата. Тази перспектива обаче има и своите предимства, защото осигурява по-широк поглед върху планетите и техните защитни системи. А това си е направо от съдбоносно значение, защото, освен че трябва да разрушите всичко около вас, трябва да го направите и за доста кратко време. На всяка планета разполагате с различен лимит от време, който с всяко следващо ниво става все по-малък. След изтичането на времето губите мисията и трябва да започнете отначало. Като стигнахме до губенето трябва да отбележа, че

The Race to Galamax не предлага никаква възможност за записване.

След като профукате и трите си живота (а това на по-трудните нива става бързо!), сте принудени да започнете отначало. Програмистите все пак са се смилили над геймърите и са включили опция за започване на играта от всяка от първите три планети, така че поне ще можете да пропуснете първите няколко нива при поредния опит за покоряване на Galamax. Друг сериозен недостатък е липсата на multiplayer опция, а The Race to Galamax би била идеална за тази цел тъй като и дизайнът на самите нива е много подходящ за deathmatch. Дано Mind Mechanics се осъзнаят и предложат съответен patch за игра в мрежа.

Графиката е добра и е бърза на почти всички 3D карти. Звуковите ефекти също са добри, а музиката създава подходящо настроение за разрушение. Отбелязване заслужават и умерените системни изисквания. В наши дни вече е доста трудно да се намери 3D екшън, който да тръгва на нещо по-бавно от Pentium II. The Race to Galamax и тук прави изключение.

На Pentium 166 ще можете да играете на 800x600, а по-бърз процесор и съответна

3D карта позволяват игра дори на 1024x768!

Като заговорих за 3D карти трябва да отбележа, че тя в случая е почти задължителна. Играта разполага и със софтуерен режим, но той има доста по-високи системни изисквания и предлага доста постна гледка без почти никакви специални ефекти.

Никола Дърпатов



Rage of Mages





Нов хит се задава на хоризонта! Американската компания Monolith (помните Blood, нали?) току що пусна на американския пазар играта Rage of Mages, която може да бъде определена най-точно като "Diablo meets Warcraft"! Правенето на нова игра чрез комбинирането на два стари хита е изтъркан номер - и обикновено резултатът е също толкова изтъркан - но този път се е получила игра, която заслужава да получи много-много внимание! И сега любопитното:

Производителят на играта, световно неизвестната компания

Nival Entertainment е... руска фирма!

Първоначално играта бе пусната на руски език през пролетта на тази година, след което бързо-бързо бе прилапана от американците, които освен че я преведоха на английски, промениха и оригиналното заглавие (което бе Allods: The sealed mystery). И забележете - играта е ЗАКУПЕНА от Monolith, което означава големи суми в брой, cash, в зелено... (или ако предпочитате - няколко самосвала рубли)! Това ми дава повод да си припомня една унгарска софтуерна компания, която също успя да пробие на световния пазар още преди няколко години с футуристичната стратегия Reunion (доста прилична игрица между другото)...

Всъщност направата на една хитова игра като Rage of Mages не изисква да си Сид Майер... достатъчно е да се спазят няколко елементарни принципа и да се добави огромно количество от добра графика с поне 16-битов цвят. А в тази игра добрата графика е в действително огромни количества - дори и да не споменаваме факта, че



може да се играе в режим 1024x768

ако видеокартата ви го позволява! Ще



Разпространител:
Monolith Inc. www.lith.com
Производител:
Nival Entertaiment
Изисквания: **P166; 16 MB RAM, 1 MB Video Card**





срещнете градове, села, колиби (които при това могат красиво да горят), различни видове дървета, треви и храсталаци, поточета, водопади, извори, фонтани... зелени поляни и обширни wastelands (и гробища също)... При това всяко същество е добре изографисано и анимирано, а пък вашите герои променят външния си вид, когато ги екипирате с различни облекла, брони и оръжия - въобще направо си е радост за окото! Много добри са и интерфейсът и управлението, нищо ново, но пък са обмислени и свястно изпипани - в сила са обичайните Warcraft/C&C-правила за групиране на units; можете да издавате сравнително разнообразен набор от команди - cast, attack (на точно определен единичен враг), swarm (атака на всички врагове в обсега на видимост), guard (place), defend (person), ground (неподвижен) и retreat. Курсорът е "интелигентен" - променя се в зависимост от възможните действия, а ако премине върху нещо "интересно", веднага в десния долен ъгъл на екрана се появява увеличено (и много добро) изображение на въпросното "нещо" - било то NPC, враг или просто някакъв елемент от местността. Разбира се, ще имате обичайните ядове с тъпия AI - сигурно 90% от изгубените битки ще бъдат такива заради хаотичните движения на собствените ви units... Но това е типично за всички RTS и би трябвало вече да не ни прави впечатление.

Естествено играта си има и доста приличен сюжет!

Действието се развива в древното кралство Kania (Long live the Emperor Valir IV), което на практика обаче се управлява от Великия Маг Tenses. Само че нещо с магията е тръгнало накриво - и страхотни катаклизми са разтърсили кралството! Останали са годни за обитаване само няколко доста големи острова (allods), всеки от които все още съществува единствено поради магическите щитове, поддържани с големи усилия от местните магьосници. Да, но някакви странни и опасни процеси са започнали в Uimoir (в играта по неизвестни причини се среща написан и като Umoier) - островът на Великия Маг Skrakan - ето защо вашата група се озовава пред дворцовия телепорт - единственото средство за пътуване между островите... Задачата е да се доберете до Umoier и да узнаете, WTF става там! Телепортът като че ли продължава да работи нормално... само че когато пристигате, се оказвате самичък - от спътниците ви няма и следа... всъщност има... ей там се търкаля един двуръчен меч... Изглежда в началото ще трябва да разчитате само на собствените си сили - поне докато се доберете до Plagat - главния град на Umoier и разберете какво е станало с групата!

Това е началото и на първата ви мисия, която като графика и на пръв поглед е точно тип Warcraft... но по същество е изкопирана от Diablo! Персонажът ви има 4 основни характеристики - body (strength), agility, mind и spirit, отделно притежава някакви умения за използване на различни оръжия - blade, axe, bow и т.н. плюс

resistance на различните типове магия (които са общо 5); героите ви spell-casters пък имат умения във всяка от петте области на магията, както и (естествено) някакво количество mana points. Когато се доберете до град Plagat, ще можете да купувате и продавате оръжия, брони и магически предмети в местния shop и ще имате възможност да похарчите някоя и друга жълтица за тренировка. В града има и

кръчма - естествен сборен пункт

за изгубените ви другари и за многобройните кандидат - mercenaries. Разбира се, кръчмата е и местният информационен център, така че си дръжте ушите и очите отворени и едва ли ще останете без работа! Поне първите ви мисии ще изглеждат съвсем случайни и несвързани една с друга, но постепенно ще започнете да узнавате все повече и повече неща и да придобивате някаква представа за това, какво точно става на този остров! Ако заедно с познанията придобивате и съответните умения, може би дори ще успеете да се справите с всички



мисии (около 30) и да възстановите равновесието в Umoier! Като изпълнявате задачите е добре да помните една особеност: обикновено можете да намерите няколко способа да изпълните една мисия - с използване на mercenaries, с най-елементарна груба сила, като примамите противника в засада или просто като се опитате да го заобиколите, при това често не е необходимо и да обхождате цялата карта; обаче дори след като си изпълните задачата,



не бързайте да използвате опцията victory,

а отделете допълнително време и си завреете носа във всяко кътче на картата и се справете (ако ви е по силите), с всеки враг - това ще се отрази крайно положително върху торбичката ви със злато и върху натрупаните от героите ви experience points. А сега ето и ви и още малко допълнителни

hints and tips

които (надявам се) ще облекчат донякъде прощъпулните ви стъпки:

1. Първоначално трябва да изберете героя си измежду fighter male/female и mage male/female; имайте предвид обаче, че независимо от това с кого ще започнете след края на втора мисия ще получите за другарче доста слаба физически mage female и едва по време на мисия шеста към вас ще се присъедини и сравнително добър fighter. Това на практика означава, че ако започнете с магьосник, то поне за първите няколко етапа ще се наложи да разчитате най-вече на mercenaries за ръкопашния бой.

2. Естествено можете да използвате предварително готови персонажи, но ако решите да модифицирате някого, обърнете специално внимание на показателя agility - той освен другото определя и с каква скорост героя ви може да се движи (и да бяга обсипвайки със стрели или магии неприятеля).

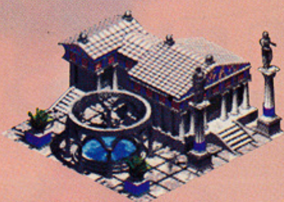
3. Последно - за да не бъдете неприятно изненадани -

всички герои от групата ви са равнопоставени

(независимо с кого точно сте започнали) - това на практика означава, че ако ви умре който и да е от тях, ще трябва да изпълните онази вълшебната команда "load" или дори "replay mission" (естествено, трябва да правите разлика между герои и mercenaries - смъртта на някой от последните няма някакви отрицателни последствия освен това, че в бъдеще ще се лишите от неговите услуги; понякога дори смъртта на някой наемник е доста изгодна - особено ако разполагате с два-три ценни предмета).

И за последно - добрата новина - хубаво ще бъде по-бързичко да натрупате повече опит и познания, защото Nival Entertaiment не са си губили времето да се тупат по гърдите и да се радват на успеха си, ами вече са започнали яка работа по Allods II: Master of Souls и едва ли ще се наложи да очакваме особено дълго време продължението на тази действително великолепна игра!

Ник Мортимър



AGE of EMPIRES
THE RISE OF ROME EXPANSION



Производител: ENSEMBLE STUDIOS
Разпространител: Microsoft
Изисквания: P133, 16 MB RAM, W95/98, DirectX5





Ако перифразираме думите на Марк Твен, поредните слухове за появата на Age of Empires 2 са силно преувеличени. По данни от самия Microsoft тази така дълго чакана втора част ще се появи в началото на 1999 година - което, преведено от майкрософтски на езика на хората означава в най-добрия случай април-май '99-та. Та докато чакаме, може би ще се задоволим с поредния expansion pack – Rise of Rome. И за да не ме разберете грешно, ще добавя, че Microsoft на практика пак няма почти нищо общо с фактическата работа по самата игра, поради което новите кампании (а те са общо четири), са направени съвсем професионално и със сигурност ще харесат на многобройните фенове на играта. И понеже казах "почти" - новият add-on задължително изисква САМО DirectX 5 - което е напълно в съответствие с търговската политика на Microsoft! Тези от вас, които поради някаква причина са си инсталирали DirectX 6, очевидно ще трябва да си купят още един компютър - което изглежда е и целта на операцията! Е, това е само в случай, че много бързам - иначе Ensemble Studios сигурно ще пуснат в недалечно бъдеще patch, който да провали плановете на Бил Гейтс!

Като изключим този проблем всичко останало е на ниво - с този expansion pack получаваме не само четири нови кампании с общо 19 сценария (основани на действителни етапи от историята на Рим), но и четири нови цивилизации - Carthaginian, Palmyran, Hellenic and Roman, няколко допълнителни технологии за research – Logistics, Martyrdom, Medicine, and Tower Shield и няколко нови (и забавно изглеждащи) units - като Camel Rider например. От новите технологии най-забавна ми бе Martyrdom, която позволява мигновенно (и безотказно) "конвертиране" на чужд unit срещу пожертване на един priest. На пръв поглед замяната е доста неизгодна, но аз поне съм имал доста случаи, когато съм разполагал с излишък от ресурси, но отчаяно съм се нуждаел от способ да премахна някой досаден и практически неуязвим катапулт.

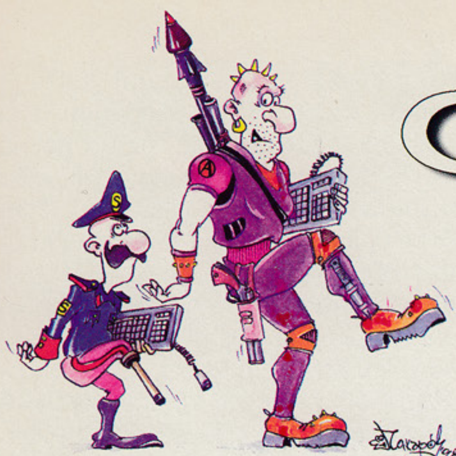
Освен това в играта има и допълнителни новости, които не се набиват незабавно в очи, но въпреки това си оказват своето влияние - като например увеличения размер на картите и наличието на нови типове терени.

Това май е всичко по-важно – разбира се, не трябва да забравиме да извадиме и старото CD с оригиналната игра от кашона изпод бюрото, тъй като новите кампании не могат да тръгнат без да е инсталирана цялата Age of Empires...









CHEATS & TRIX

AGE OF EMPIRES

Натиснете ENTER, след което въведете с главни букви:
BIG BERTHA - Катапулт 16/10
FLYING DUTCHMAN - един от големите бойни кораби, може да се движи по земята
HOYOHOYO - Priest speed 6 / hitpoints 600 (КАТО СЛОН!!!)
ICBM-Балиста обсег 100
NO FOG - точно това, което пише
REVEAL MAP - показва картата
STEROIDS - бърз строеж
HARI KARI - suicide
HOME RUN - victory!
DIEDIEDIE - total carnage!!!
RESIGN - It's you, not the enemy!
PEPPERONI PIZZA - 1000 манджи
COINAGE - 1000 жълтици
WOODSTOCK - 1000 тояги (дърво, де)
QUARRY - 1000 камъка

SWAT 2

1. Трябва да сте изиграли поне една мисия
2. Отворете с текстови редактор файла swat2.ini; sled koeto dobawete slednite redowe:
SM1=1
SM2=1 и т.н. до:
SM15=1, после
TM16=1 до
TM30=1
Сега всички мисии ще бъдат достъпни чрез опцията quick play.

MAX 2

Само в custom game въведете кода (вкл. скобите) и натиснете ENTER
[maxspy] - показва всички врагове (вкл. животните)
[maxstorage] - full raw material
[maxsurvey] - показва всички находища
[maxsuper] - ъпгрейдва избрания unit

NAM

nvagod - god mode
nvashowmap - показва картата
nvablood - дава всички оръжия
nvunlock - on/off всички ключалки
nvamatt - дава радист
nvalevelxy - skip ниво номер "xy"

Descent: Freespace

По време на мисия въведете: *www.volition-inc.com*, след което натиснете и задръжте клавиша ˜ и въведете кода:
k: - унищожава целта
Shift-k: - унищожава само съответната система на целта
i: - on/off неуязвимост
Shift-I: - on/off неуязвимост на целта
w: - неограничени муниции
Shift - w: - неограничени муниции за всички кораби
g: - всички главни задачи изпълнени
Shift - g: - всички вторични задачи изпълнени
Alt - g: - всички bonus задачи изпълнени

Small Soldiers

По време на играта натиснете и задръжте *Shift, Ctrl, s*, и *x*, след което отпуснете само "*s*"и изчакайте 3 секунди (в долния ляв ъгъл на екрана трябва да се появи мигаща червена линия), след което въведете кода и натиснете ENTER:
mcleod 0/1 - off/on god mode
toys # - дава ви играчки на брой #
clear - премахва fog of war

Cyberstorm 2

Attention HERC Commanders: С текстови редактор редактирайте файла STORM.INI и добавете необходимите ви редове (те ще се появят като допълнително меню по време на играта):
HERCBASE CHEAT CODES:
Get 1 credit - I'll Buy That For A Credit
Get 1,000 credits - Will work for credits
Get 10,000 credits - Mo money
Get 100,000 credits - Too much wheat
Get 1,000,000 credits - You may have already won
Get Mega credits - CUC
Max-O-Repair - As Good as it Gets
Max-O-Commander (Tech + Credits + Facilities) - You da man
Max-O-Facilities - Home is where the heart is
Max-O-Chassis - Must have!
Всички технологии- He Who Dies With The Most Toys
Обратно на горният - It was nice while it lasted
BATTLE CHEAT CODES:
Лекува избраните пилоти - Tarsus
Поправя избраните units - It's just a flesh wound
Презарежда избраните units - Feel my wrath
Reset selected units - Go Go Power Ranger
Get Mega turn-based move points - Fly Away
Get Mega turn-based action points - Vengeance is mine
Убива един unit - Did I break your concentration
Убива няколко units - That must hurt
Неуязвимост - There can be only one
Убива всички врагове - Death to all who oppose us
Become another player - Freaky Friday
Премахва fog of war - Let there be

light v2
Обтарно на горното - Let there be light

Need for Speed 3

Долните кодове трябва да се въвегат, когато не екрана има изведено произволно меню:
madland - check for yourself
rushhour - Много превозни средства по пътя
empire - Достъп до Empire City track.
elninor - Достъп до El Nino car.
merc - Достъп до Mercedes CLK GTR.
gofast - Прави колата ви super бърза в Single Race mode.
allcars -Достъп до всички автомобили, вкл. и Pursuit Vehicles.
Напишете следващите cheats и "кликнете" на RACE:
go01 -Miata
go02 -Toyota Landcruiser
go03 -Cargo Truck
go04 -BMW 5 Series
go05 -71 Plymouth Cuda
go06 -Ford Pickup with Camper Shell
go07 -Jeep Cherokee
go08 -Ford Fullsize Van
go09 -64/65 Mustang
go10 -˜66 Chevy Pickup
go11 -Range Rover
go12 -School bus
go13 -Taxi - Caprice Classic
go14 -Chevy Cargo Van
go15 -Volvo Station Wagon
go16 -Sedan
go17 -Crown Victoria Cop Car
go18 -Mitsubishi Eclipse Cop Car
go19 -Grand Am Cop Car
go20 -Range Rover Cop Car/Ranger Vehicle
go21 -Cargo Truck (same as 03)

Rage of Mages
#Chicken - Включва cheat mode
#modify self +god - God mode
#create gold -ЗЛАТО!!!
#killall - Убива всички врагове
#pickup all - Прибирате всички items (лежащи на земята)
#show map - Показва картата
#hide map -Обратно на горното
#event x -Показва текущите разговори за мисията

Rainbow Six

За активация натиснете ’ по време на игра и въведете кода:
TEAMGOD - Team God Mode
AVATARGOD - Player God Mode
STUMPY - Stumpy Mode On (каквото и да означава това)
CLODHOPPER - Увеличава ръцете и краката на играча (FUNNY?)
MEGANOGGIN - Mega Head Mode (Що за странни измислици?)
BIGNOGGIN - Big Head Mode (Това май увеличава главите - сигурно стават много умни!)
5FINGERDISCOUNT - Възстановява мунициите
NOBRAINER - Изключва AI (не, че иначе го има)
DEBUGKEYS = Don’t use it
SILENTBUTDEADLY - Check for yourself
FASTACTIONRESPONSETEAM - Виж по-горе
TURNPUNCHKICK - Сменя играчите от 3D на 2D???
1-900 - Тежко дишане (страшно полезен!)
EXPLORE – Victory Conditions On/Off

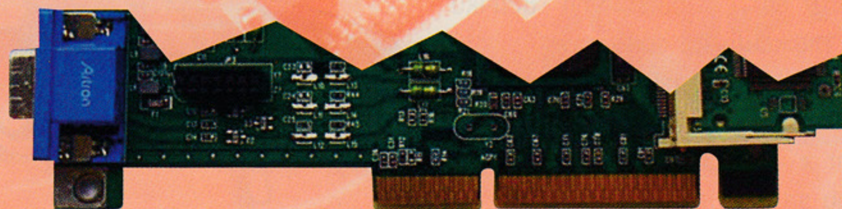
PC MANIA Top 10

За този месец класацията е почти същата - на първо място е пак Starcraft!

1. **Starcraft**
2. **Unreal**
3. **Total Annihilation**
4. Heroes of Might and Magic (II)
5. Age of Empires
6. Commandos
7. Might and Magic VI
8. FIFA ’98 World Cup
9. Quake II
10. The Need for Speed II

През миналия месец новите игри бяха съвсем малко - и размествания в таблицата за най-добри игри също практически липсваха. През септември обаче винаги излизат цял куп най-нови игри - достатъчно е да споменем само Need for Speed III и Dune 2000. А какво да кажем за Rage of Mages! Иначе циркове колкото щеш! Един от тях е обявяването в щатско списание на Total Annihilation за ИГРА НА ВСИЧКИ ВРЕМЕНА (или нещо подобно) и обяснението е, че 10 000 геймъри са дали вотовете си за нея! След което веднага се посипаха присмехулни e-mails “Не знаех, че в Cavedog (производителя на ТА) имат 10 000 служители - или те са броили и семействата им заедно с бабите, дядовците и съседите?”. Може за следващия брой да помоля Никола Дърпатов да напише няколко реда на тема как се манипулират подобни вотове - целта е естествено да се убеди многострадалния геймър да даде 50 $ за нещо, което иначе не би го взел дори и да му плащаха!

AGP – НОВИЯТ ГРАФИЧЕН



Спомняте ли си как само преди 2-3 години повечето видеокарти имаха по 1 MB памет, а някои фирми дори се изхитряха все още да пробутват на клиентите си платки на Trident с 512 kb? След това видеокартите бързичко започнаха да се предлагат с 2 MB RAM, а през миналата година геймърите установиха, че 3D карти с по-малко от 4 MB RAM не вършат никаква работа за новите игри. Само преди няколко месеца беше направена и следващата крачка. Voodoo 2 например се предлага най-малко с 8 MB видеопамет, като повечето специалисти препоръчват по-голямата му версия с 12 MB. Новите карти с RivaTNT пък направо имат 16 MB SDRAM. Това главоломно развитие естествено направи впечатление и на процесорния гигант Intel, който реши да предложи собствено решение на проблема с непрекъснато нарастващите изисквания към обема на видеопаметта. Така преди 2 години се роди новият стандарт AGP (Accelerated Graphics Port - Ускорен графичен порт). Благодарение на него собствениците на модерни дънни платки и съответни AGP видеокарти поне временно могат да забравят проблемите с недостига на видеопамет за текстурите на поредния 3D спектакъл.

Защо въобще е необходима толкова много видеопамет?

Този въпрос не е нелогичен като се има предвид, че картите с 2 MB видеопамет нямат никакви проблеми да изобразяват 1024x768 с 24-битов цвят. Проблемът с недостига на видеопаметта реално се появи заедно с 3D игрите и специалните 3D контролери. 3D чиповете използват текстури, за да украсяват полигоните в игрите и съответно се нуждаят от памет, в която да ги съхраняват. С нарастването на степента на реализъм на игрите обаче обемът на текстурите непрекъснато се увеличава, а заедно с него и необходимата видеопамет. Масовото преминаване към 16, 24- и 32-битов цвят също има своя съществен принос за увеличаването на изискванията в тази насока.

Каква е реалната полза от AGP?

Един от основните проблеми на почти всички сегашни видеокарти е невъзможността за upgrade на паметта. Както вече казахме, революционните промени, които настъпиха особено в областта на 3D игрите доведоха до драстично увеличение на количествата необходима памет. Unreal например използва по 40 MB текстури на ниво. В конкретния случай това не е фатално, защото авторите са се постарали във всеки отделен кадър да няма повече от 2-3 MB текстури. Това обаче е постигнато с помощта на сериозни компромиси с качеството на отделните текстури. Повече от сигурно е, че новите игри за Коледа'98 няма да се подчиняват на тези ограничения. Все повече производители на игри започват да говорят за 32-битов цвят, големи текстури и 1024x768 като стандартна разделителна способност за игри. От техническа гледна точка това не е особен проблем поради нарастналата мощ на 3D чиповете и постепенното налагане на Pentium II с 64 MB RAM като основен геймърски компютър, а AGP осигурява огромните количества памет, които са необходими за целта. Та така стигнахме до същността на AGP. На практика новият интерфейс за видеокарти има за основна задача да позволи на ви-

СТАНДАРТ НА ГЕЙМЪРИТЕ

деоконтролера да използва основната системна памет на компютъра за съхраняването на текстури като по този начин се елиминират ограниченията в обема на локалната памет върху самата видеокарта.

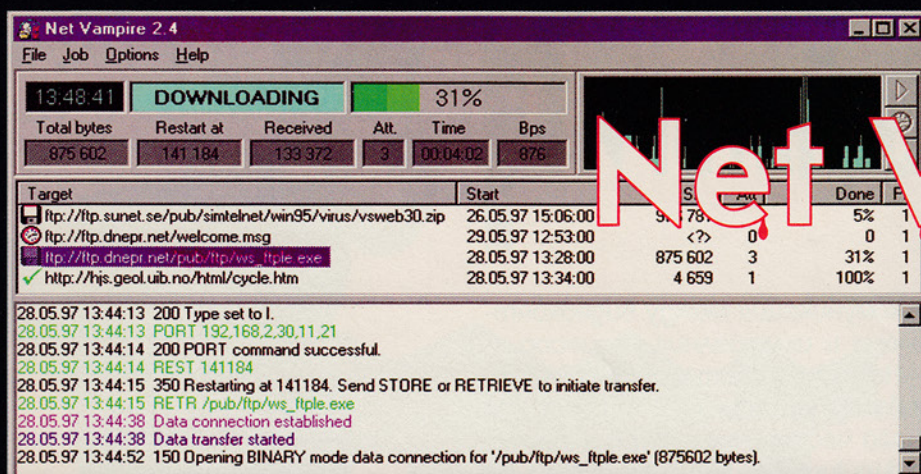
По принцип самото наименование "ускорен графичен порт" е малко заблуждаващо, защото AGP сам по себе си не ускорява нищо. На практика този интерфейс е само леко видоизменен вариант на популярната шина PCI, към която са добавени няколко нови функции. В момента има два вида AGP: AGP 1x и AGP 2x. AGP 1x позволява на видеоконтролера да използва текстури за 3D графика направо от системната памет на компютъра. Връзката между видеокартата и централния процесор е на 66 Mhz (за сравнение PCI шината все още работи само на 33 Mhz), което позволява реалния трансфер на 266 MB текстури в секунда. Засега единствената видеокарта, която действително използва предимствата на AGP 1x е AGP версията на Riva128. AGP 2x е нов стандарт, който обаче все по-бързо се налага и почти всички нови чипове (Riva128ZX, Intel740, RivaTNT, Matrox G200, PowerVR SG) използват неговите подобрени функции. При AGP 2x връзката между видеокартата и процесора е на 133 Mhz, а теоретичният трансфер е 528 MB в секунда. В същото време AGP 2x осигурява и втори отделен канал за комуникация между видеоконтролера и централния процесор.

На теория естествено всичко това звучи страхотно, но както много често се случва в живота, практиката е доста различна от теорията. В действителност все още не съществуват системи, които биха могли да изпълнят изискванията на стандарта AGP 2x. Според компанията Real3D (създателите на чипа Intel740) в момента най-добрите съществуващи компютри успяват да трансферират едва 330 MB през AGP шината. Основният проблем е твърде бавната системна памет, която просто не може да подаде достатъчно бързо информацията към видеоконтролера. Това обаче не е фатално, защото сегашните игри не използват толкова големи текстури, че да претоварят AGP шината, а според Intel потребителите съвсем скоро ще могат да използват нови видове памет, които ще могат да осигурят доста по-добър трансфер на информация от сегашните SDRAM модули.

Има ли смисъл от AGP?

Ако не играете 3D игри, отговорът е отрицателен. За офис приложения от типа на Word и Excel и 2D игри като Starcraft AGP не носи абсолютно никаква полза. В такъв случай всяка прилична PCI видеокарта ще ви свърши съвсем същата работа. Положението се променя, ако играете Unreal, Quake II, Forsaken и други подобни. В такъв случай инвестицията в нова AGP карта е повече от оправдана, защото без нея съвсем скоро ще установите, че няма да можете да играете най-новите игри с пълен детайл. В случая обаче преди покупката трябва внимателно да проверите дали вашата карта действително поддържа всички важни AGP функции, защото на пазара се предлагат доста модели, които на практика са си обикновени PCI карти с AGP конектор.

Никола Дърпатов



Net Vampire

Сигурно сте чували приказката, че няма такова нещо като безплатен обяд. За щастие в практиката понякога има и изключения от това правило. В областта на компютрите това са така наречените Freeware програми, които се разпространяват безплатно от авторите. В повечето случаи качеството на този софтуер отговаря на цената, с други думи програмите са пълен боклук и не струват нищо, само защото едва ли би се намерил нормален човек, който да си плати за тях. В огромната маса от безполезен Freeware обаче има и някои истински съкровища за компютърните маниаци. Едно от тях е малката програмка Net Vampire на украинеца Алекс Шовкоплиас, която си е поставила за цел да облекчи живота на хилядите потребители на Интернет в страните с не чак толкова качествени телефонни линии и лоша скорост на мрежата.

Та идваме до същинския въпрос:

каква е реалната полза от него?

Най-краткото описание на програмата е: софтуер за теглене на файлове от Интернет. Това само по себе си не е нищо особено, защото популярните браузери като Netscape Communicator и MS Internet Explorer имат вградени подобни функции. Net Vampire обаче предлага няколко допълнителни екстри, които бързо ще ви накарат да се откажете от услугите на досегашните си програми. Първото сериозно предимство е поддръжката на така наречените "broken downloads". На практика това означава, че при разпадане на връзката (често срещано явление при аналоговите линии на БТК), ще можете да продължите да теглите вашите файлове от Интернет от мястото на разпаданeто и няма да загубите вече изтеглената част. По принцип Netscape Communicator и MS Internet Explorer също имат тази функция, но за да я използваме не трябва да затваряме активния прозорец. При Net Vampire нещата стоят по съвсем друг начин. Тук можете да продължите тегленето и след 2 седмици без да се притеснявате, че програмата ще загуби информацията за вече изтеглената част. По този начин тегленето на големи файлове от по 100 и повече MB като последните допълнителни мисии за Wing Commander: Prophecy става напълно изпълнима задача и вече не е само в сферата на научната фантастика.

Друго сериозно предимство на Net Vampire е

реалното увеличаване на скоростта

на трансферите през Интернет. Това е особено забележимо при лошите връзки, които за съжаление са характерни за повечето доставчици на Интернет услуги в България. Практиката на сътрудниците на PC Mania показва, че името на програмата на Алекс Шовкоплиас си е съвсем заслужено. Тя си е истински вампир, който успява да изсмуче и последния байт от линията. В повечето случаи скоростта на трансферите се увеличава сериозно като понякога може да се постигне почти удвояване на получавана информация в сравнение с Netscape или CuteFTP. Net Vampire поддържа всички стандартни протоколи за теглене на файлове (FTP (File Transfer Protocol), HTTP (Hyper Text Transfer Protocol) и може дори да се връзва към FTP сървъри, които изискват от потребителя парола. За това досега беше необходима специална FTP програма от типа на популярните CuteFTP или WS FTP Pro.

Друга характерна особеност на Net Vampire е невероятно опростеният интерфейс. Програмата поддържа drag and drop функцията на Windows и по този начин вие единствено трябва да хванете с мишката името на файла в Netscape Communicator или MS Internet Explorer и да го пуснете в Net Vampire (възможно е и ръчно задаване на адреса). След това "Вампирът" поема цялата работа и в същото време ви дава доста полезна информация за скоростта на тегленето, оставащото време до края на операцията и други интересни подробности. Освен това вие можете да заредите цяла серия от файлове и да ги пуснете да си се точат на спокойствие през нощта, когато телефонните линии по принцип са по-надеждни и неприятните изненади като разпаднали се връзки са по-редки. След като свърши с първия файл Net Vampire автоматично започва да тегли втория и т.н. докато изпълни всички поставени от вас задачи.

Като цяло не мога да не отбележа, че Net Vampire е една от най-интересните и полезни програми, които са ми попадали през последните месеци. Фактът, че е напълно безплатна, малкият обем от само 1.5 MB, ниските системни изисквания и изключителната ѝ надеждност я правят задължителна за всеки уважаващ себе си компютърен маниак, който има работа в Интернет.

Рекламна тарифа

Формат	Цена	Размер
1 страница	$ 370	19 x 26 см
1/2	$ 195	19 x 13 см
1/3	$ 130	19 x 8,7 см
1/4	$ 98	19 x 6,5 см
1/6	$ 68	19 x 4,3 см
1/9	$ 45	12,5 x 4,3 см
1/18	$ 25	6 x 4,3 см
1/3 фиксирана позиция	$ 170	26 x 6 см

Индекс на рекламите

Предпечатни услуги



Техниката и специалистите на Студио PC Mania са на ваше разположение за:

Експониране на Линотроник 330 - 9 DM/л.м.

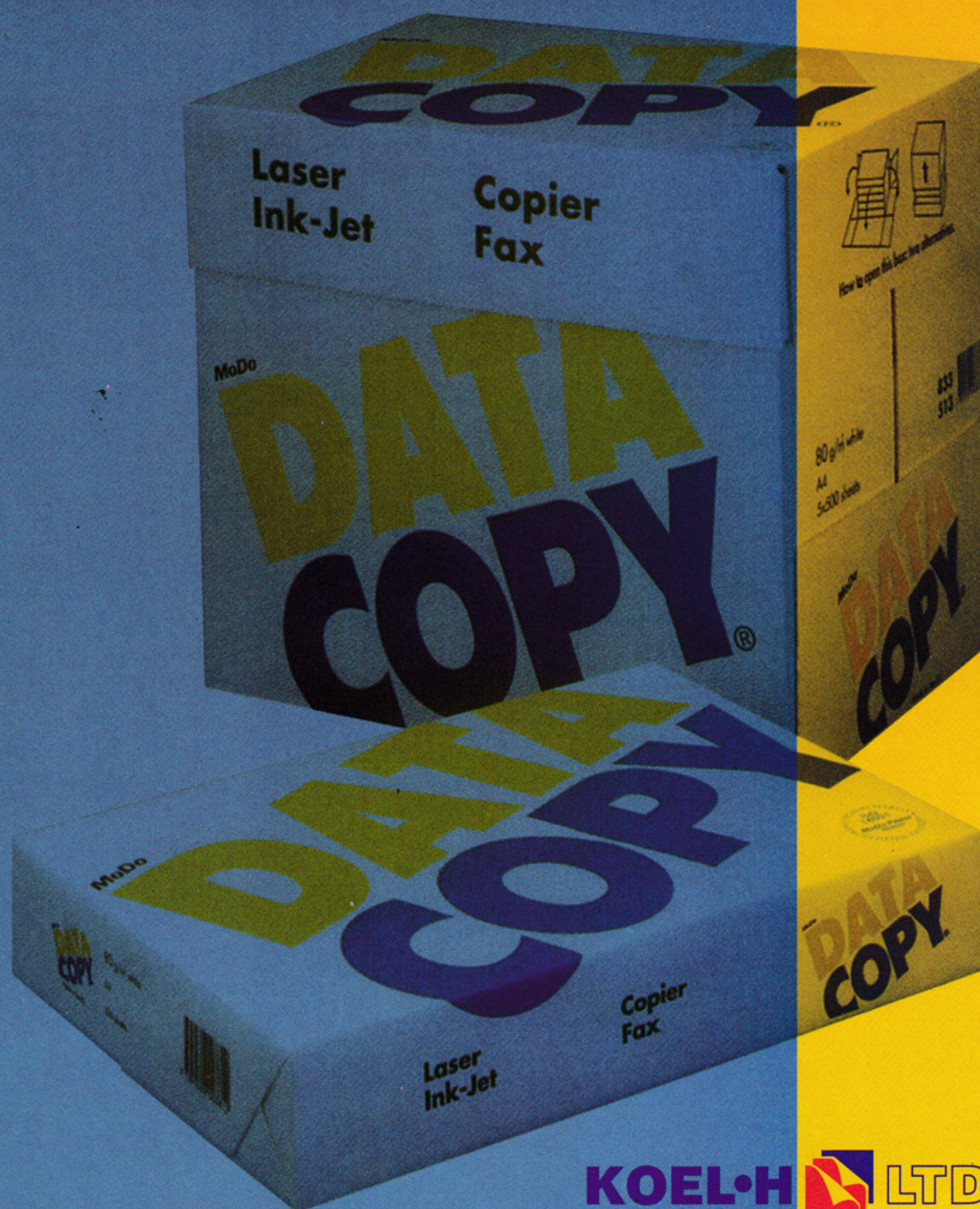
Сканиране на барабанен скенер - 0.5 DM/MB

Предпечатна подготовка на печатни издания, плакати, рекламни материали, брошури, бланки, визитки, изработка на фирмени знаци и печат.

НЕВИДИМАТА ХАРТИЯ

когато използвате DATA COPY

не мислите за нищо друго освен за РАБОТАТА си...



KOEL•H LTD

ОФИСИ

СОФИЯ	02/44-91-38	ПЛОВДИВ	032/23-60-89
ВАРНА	052/25-90-27	ПЛЕВЕН	064/70-535

ДИЛЪРИ

БУРГАС	056/800-702	СТАРА ЗАГОРА	042/27-689
ПЛОВДИВ	032/263-073	В. ТЪРНОВО	062/22-034
ЯМБОЛ	046/21-160	КАЗАНЛЪК	0431/49-993
ВИДИН	094/4-27-03	БЕЛОГРАДЧИК	0936/54-00
БЛАГОЕВГРАД	073/29-220	ИХТИМАН	0724/54-64